Broj 64 9/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

POŠALJITE SMS ZA PLAYSTATION PORTABLE!

www.screenfun.rs

SCREENFUN

WoW: Cataclysm

Prvi deo detaljne analize beta testa

8 top-igara

Preview naslova za predstojeću sezonu

MEGATEST + MEGAPOSTER

Force Unleashed 2

Sila se razularila više nego ikad u nastavku najpopularnije Star Wars igre u XXI veku!

PES 2011

Serijal je ponovo u vrhunskoj formi: veća sloboda, jača grafika i bolja fizika

XCOM

Ovaj naslov možda će biti poznat svima, ali će igra koju krije sigurno biti iznenađenje za sve!

JESTE LI ZNALI DA SU VAMPIRI MEĐU NAMA?

ČETIRI PARALELNA SVETA.
JEDNA IZUZETNA AVANTURA.

Istraži sledeći svet na www.SpiderManDimensions.com

18

PS3 Wii NINTENDO DS. XBOX 360 XBOX LIVE beenox MARVEL www.marvel.com GRIPTONITE ACTIVISION

Marvel, Spider-Man and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. Copyright © 2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. Game © 2010 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'Z', 'PlayStation', 'PS3' and [PS] are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

activision.com

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

Reč urednika

Dok sam čitao tekst u jednim poznatim beogradskim dnevnim novinama o negativnom uticaju Facebooka i "igrica" na društvo u Srbiji, palo mi je na pamet da pišem kolegi uredniku i zapitam ga kako je dozvolio da tako nešto uopšte ode u štampu.

U pomenutom tekstu, na neki volšeban način, igrači video igara (ili, kako bi oni rekli, "igrica") i korisnici Facebooka izjednačavaju se s narkomanima i pijandurama. U prilog tome govori i ilustracija na kojoj je prikazan trenutak ubrizgavanja droge zvane Facebook u korisnikovu venu. Zašto se na društvene mreže i dalje gleda kao na mesto gde se neki džanki čudaci sklanjaju od stvarnosti i kroje teorije zavere? U tekstu se pominje da je u "Srbiji naglo porastao broj novih korisnika ove socijalne mreže", te "da je polovina korisnika interneta zavisna od popularnog Fejsa, a druga polovina od kompjuterskih igrica". Nije ni čudo što će vam roditelji, kada ovo pročitaju, reći da će vam zabraniti da igrate igre ili idete na net, jer ćete prvo postati zavisnik od igara, potom od Fejsa, da biste na kraju sigurno završili na marihuani i heroinu ili kokainu. Čista budalaština! Uterivanje straha od novih tehnologija može samo dodatno da zaglupi ovaj narod i gurne ga još dublje na dno, gde ga sigurno čeka zavisnost od šunda, kiča i teških droga. Najbolje je na ovakve tekstove kolektivno reagovati, jer zajedno smo jači. Zato nisam ni pisao uredniku – pisaćemo svi zajedno! Ukoliko se ni vi ne slažete s tekstom u kojem se igrači predstavljaju kao zavisnici, pošaljite mejl na adresu drustvo@politika.rs sa subjectom: "Ja sam igrač, i nisam narkoman!"

Epic fail! http://bit.ly/dn02Ob

Igor Conić

Back to School
Sastavljamo mašinu za petaka!
str. 58

Sledeći broj izlazi 16. septembra 2010.

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

2 poklon-postera
StarCraft II i Spider-Man: Shattered Dimensions

Preview

4 **World of Warcraft: Cataclysm**
Prvi deo analize beta testa
12 **Dead Space 2**
Isaac Clark će nam konačno pokazati lice
14 **WRC 2010**
Vožnja na ivici noža
16 **Star Wars Force Unleashed 2**
Sila se razularila više neko ikada ranije
18 **PES 2011**
Konami ispunjava obećanja
20 **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**
Igra kojom počinje i završava se ponuda letačkih simulacija u ovoj godini
22 **XCOM**
Iznenađenje za sve!
24 **Shogun 2: Total War**
Ako volite Japan, ovo je igra za vas
29 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Special

10 **eRepublik Rising**
Pomozite našoj državi da postane najjača
26 **Vampiri su među nama**
Poznata stvorenja u video igrama
54 **Lajkuj mi igru**
Nije sve na Facebooku

Test

po abecednom redu

50 **Alien Shooter**
44 **Alien Swarm**
48 **Blacklight Tango Down**
42 **Crackdown 2**
46 **Need for Speed: World Online**
38 **StarCraft II**
52 **Mini-opisi:** Deadliest Warrior, Golden Axe, Hot Shots Tennis: Get a Grip, Earthworm Jim HD

Software

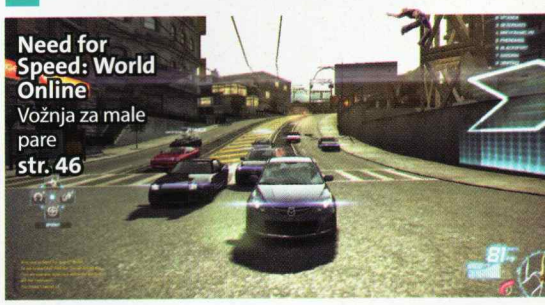
56 **Dva ekrana na jednom velikom**
Kako emulirati Nintendo DS

Hardware

58 **Back to School: Za petaka**
Nova mašina za novu školsku godinu

Fun

60 **Megaposter**
Jim Raynor u šest delova
61 **Svaštara**
Koje bi igre Slobodan Šarenac poneo na pusto ostrvo
62 **Game Over**
Device su na... nagrabusile


Need for Speed: World Online
Vožnja za male pare
str. 46

Još u ScreenFunu

30 **Vesti**
Mila Jovović u igri Resident Evil: Afterlife
36 **A sada malo vi**
Delimo StarCraft II majice
51 **Sony PSP na poklon**
Pošaljite SMS – i može biti vaš

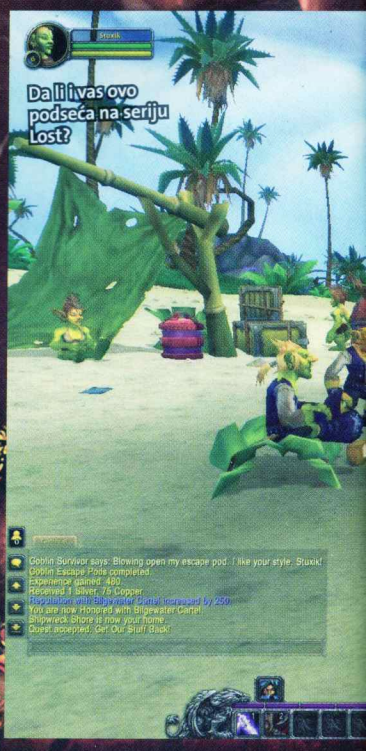
World of Warcraft: Cataclysm

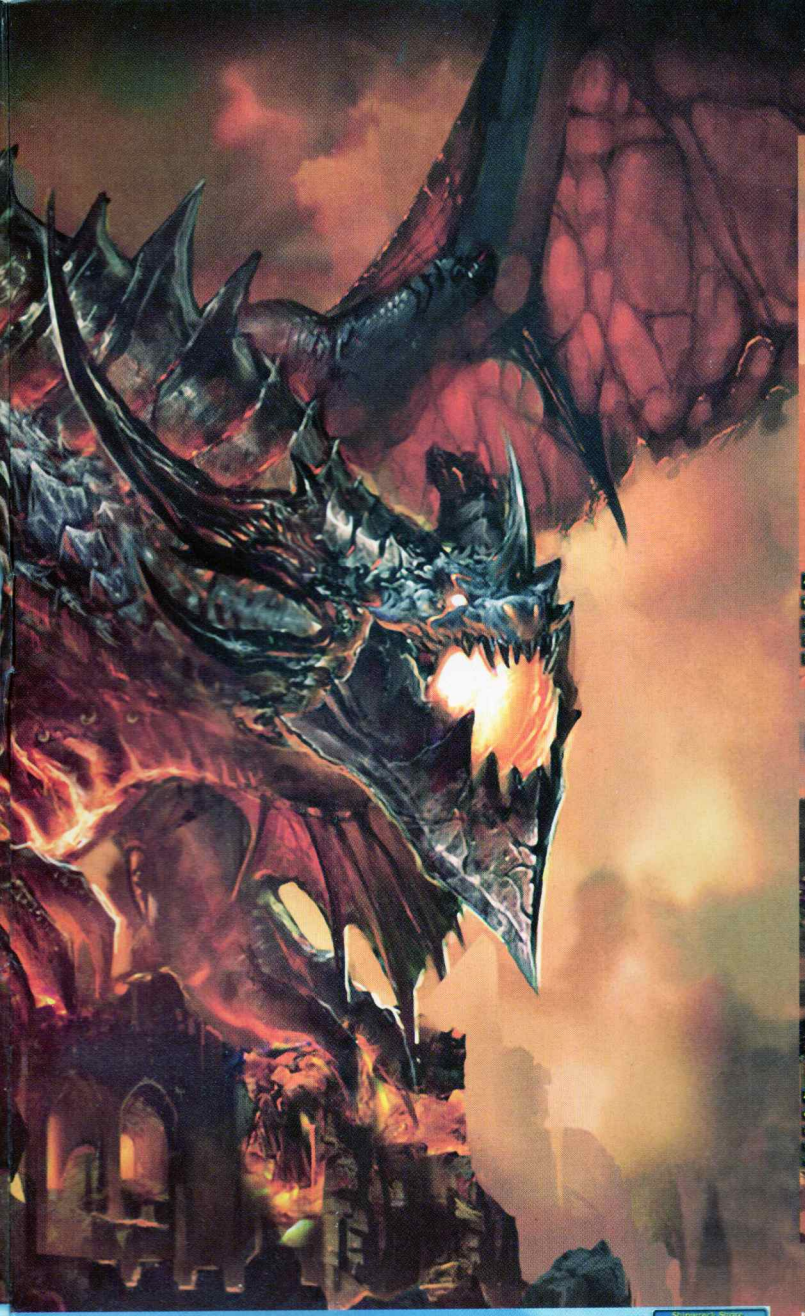
Prvi deo beta testa: Worgeni, Goblini i redizajn igračkog iskustva

Kada ste poslednji put jahali Western Plaguelandsima? Tirisfal Gladesom? Desolaceom? Možete li se setiti kad ste zadnji put posetili baku u njenoj kolibi u Barrensima? Da li biste ikada otišli u Ogrimmar ili Ironforge da nije aukcijskih kuća koje postoje samo u glavnim gradovima Azerotha? Ogroman svet Vanilla (osnovne verzije) World of Warcrafta već godinama zvrji jadan i zastareo, shvaćen kao nužno zlo za igrače koji leveluju altove i nemaju drugog izbora nego da rade bajate questove u grafički zaostalom okruženju, stvorenom još 2004. godine. The Burning Crusade i Wrath of the Lich King, dve monumentalne ekspanzije (2006. i 2008), pomerile su granice onoga što igrači WoW-a smatraju lepim i izazovnim: redizajnirana i detaljnija grafika, phasing (menjanje sveta u skladu s igračevim radnjama) i složeniji questovi učinili su da stari svet strči kao korov na urednom travnjaku. Blizzard entertainment, svestan tog i mnogih drugih problema, rešio je da u novoj ekspanziji, pored sadržaja za igrače maksimalnog nivoa, redizajnira "stari" svet i učini igru ponovo svežom i pridošlicama i veteranima.

Fokus Cataclysma jeste kataklizma što je pogodila Azeroth: zmaj Deathwing, jedan od Dragon Aspekata i lider zlog Black Dragonflighta (i otac Onyxie i Nefariana), nije mrtav, kako možda veruju svi koji su igrali Warcraft II i njegove ekspanzije. Poslednju deceniju proveo je u hibernaciji u Deepholmeu, elementalnoj ravni u kojoj vladaju zemljani elementali, lizao rane i čekao pravi trenutak za povratak na scenu. Njegov trijumfalni izlazak iz Deepholmea izazvao je pucanje po šavovima kopnene mase Azerotha, globalnu kataklizmu, cunamije i turbulentne promene geografije na oba kontinenta. Ništa više neće biti kao ranije...

Jedna tako složena tema kakva je World of Warcraft: Cataclysm ima veće ambicije od pojedinačnog teksta, pa ćemo stoga utiske iz beta verzije objavljivati u nastavcima. U ovom, prvom delu, koncentrisaćemo se na dve





Titanska borba: Patuljak protiv Goblina

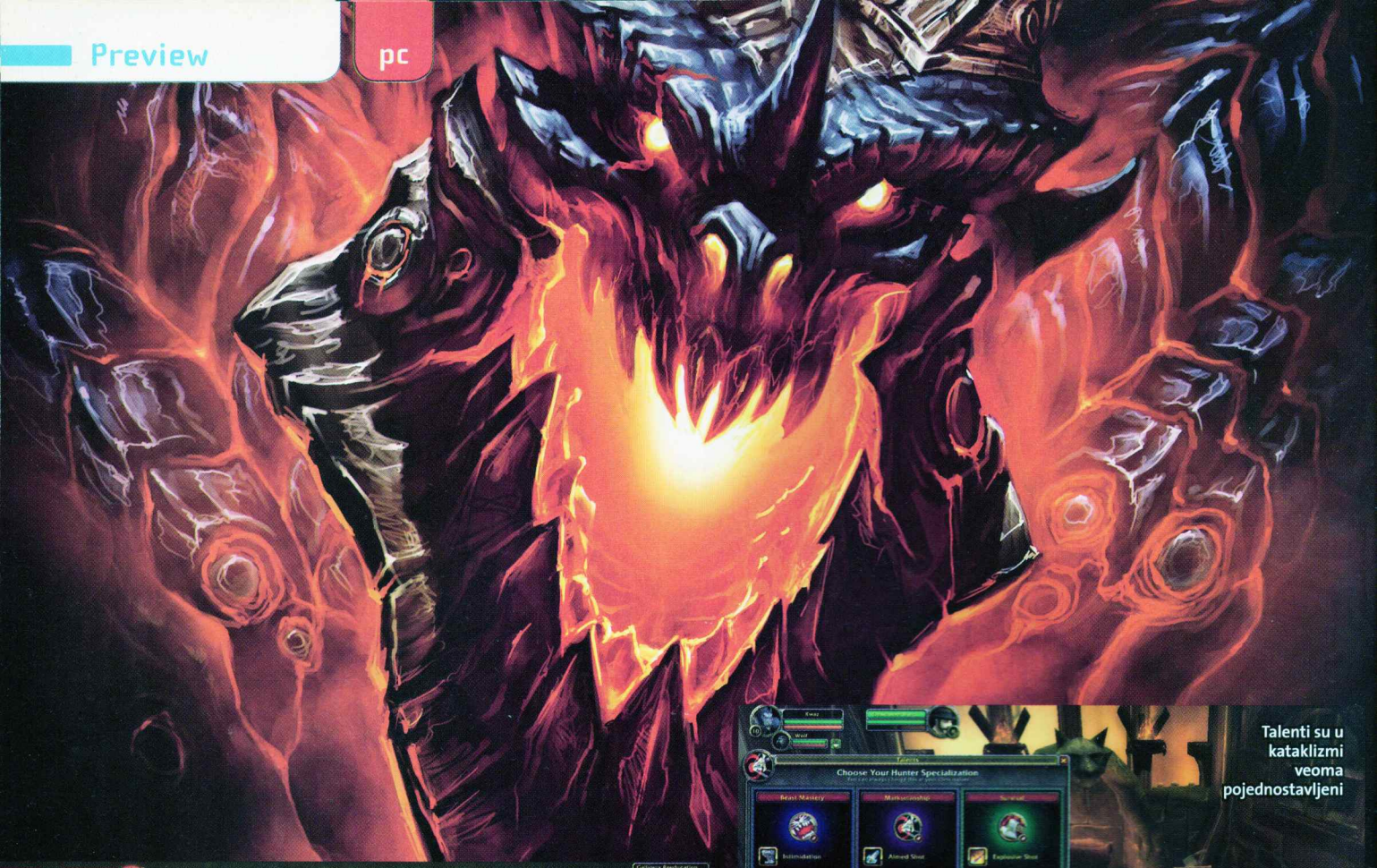
Finale goblinskog uvoda u igru

nove rase i redizajn ranog igračkog iskustva. Dakle, Worgeni i Goblini, napred, ostali, stoj.

Worgeni

Blizzardov trend uravnoteživanja sadržaja – to jest brisanje razlika između Horde i Alijanse – počeo je još u TBC-u, kada je Horda dobila "lepu" rasu (Blood Elfovi), a Alijansa ružnjikave pandane Taurenima, oličene u Draeneima. Kulminacija ovog procesa dolazi u Cataclysmu, jer Alijansa dobija vukodlake, a Horda Gobline, koji treba da postanu njihova varijanta ludih i blesavih Gnomova. Elem, Worgeni, to jest vukodlaci jesu podanici kraljevstva Gilneas, čiji su ga vladari izolovali od ostatka sveta po izbijanju undead kuge (Arthasov pohod iz Warcrafta III), iza ogromnog zida poznatog kao Greymane Wall. Izolacija im je pomogla da izbegnu kugu, ali ne i virus Worgen, nastao u laboratoriji čarobnjaka Arugala (sećate ga se iz 5-man instance Shadowfang Keep ili questova u Tirisfalu, ako ste igrali kao Hordaš). Kada kreirate novog lika i startujete kao Worgen 1. levela, naći ćete se usred opsadnog stanja u gradu Gilneas: divlji Worgeni navaljuju sa svih strana, a malobrojni, neinficirani stanovnici bivaju evakuisani van zidina; u jednom momentu bićete ujedeni i sami zapatiti virus, ali će vam kraljevski alhemičar smućkati napitak koji će vam pomoći da zadržite zdrav razum u telu Worgena. Dodatne probleme kraljevstvu pod opsadom stvara invaziona armija Forsakena, s kojom ćete morati da se izborite pre finala ovog,

Vukodlak s polucilindrom: Ako ništa drugo, Worgeni imaju stila



Otrov se čuva u malim bočicama

Talenti su u kataklizmi veoma pojednostavljeni

prilično filmičnog uvoda. Zid koji ih je odvajao od spoljnog sveta srušen je u kataklizmi, hordaši im opsedaju granice, tako da Gilneašani, sada već kompletno inteligentni Worgeni, odlučuju da se priključe Alijansi.

Goblini

Goblinska startna zona na ostrvu Kezan i Lost Islesima, po našem skromnom mišljenju, predstavlja najbolje osmišljenu startnu zonu u svakom MMORPG-u do sada. Blizzard je ovaj put zaista prevazišao sam sebe, stvorivši raznovrsnu, uzbudljivu i nepredvidljivu avanturu za igrače od prvog do dvanaestog nivoa. Kada napravite novog Goblina, preuzećete ulogu pretendenta na funkciju Trgovačkog princa – imaćete asistenta, kancelariju, automobil, poslovni plan... U jednoj od početnih avantura, postaćete odgovorni za erupciju vulkana i katastrofu koja će dovesti do evakuacije Kezana, koja polazi po zlu jer brodovi upadaju usred pomorske bitke između Horde i Alijanse. Nasukani na Izgubljena ostrva (Lost Isles), upadaćete iz jedne apsurdne situaciju u drugu – oslobodićete Warchieva Thralla iz zatvora na brodu Alijanse, pilotirati mehaničkom ajkulom s laserima, boriti se s Nagama i plemenom zlih Pigmeja, ubijati džinovsku kornjaču u vulkanskom grotlu, tući se s padobrancima Alijanse na plažama i raditi sve ono što nikada ranije niste. Preterano dobro rešen start nove rase, za koji predviđamo da će biti apsolutni hit kada ekspanzija krajem godine izađe na tržište.

Goblinski mount, koji ćete, nažalost, brzo izgubiti

U sledećem broju: sadržaj za igrače srednjeg nivoa, redizajnirani talenti i klase

World of Warcraft: Cataclysm

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: Blizzard Entertainment
BROJ IGRAČA: –
TERMIN: krajem 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Redizajnirano startno iskustvo, poboljšan proces levelovanja i dve nove rase... Cataclysm će biti odlična prilika za reroll ili levelovanje svežih altova

COMPUTERLAND games

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

Precision Gamepad New

949,-

4.499,-

G330 Gaming Headset

6.999,-

Driving Force GT PS3

PSP PlayStation Portable Base Black

19.999,-

NAJVEĆI IZBOR IGARA, GAMING HARDWARE-A, FIGURA, GAMING GARDEROBE, OUTLET RASPRODAJE SUBOTOM

Wii Console + Wii Sport + Sports Resort & Motionplus black

23.999,-

23.999,-

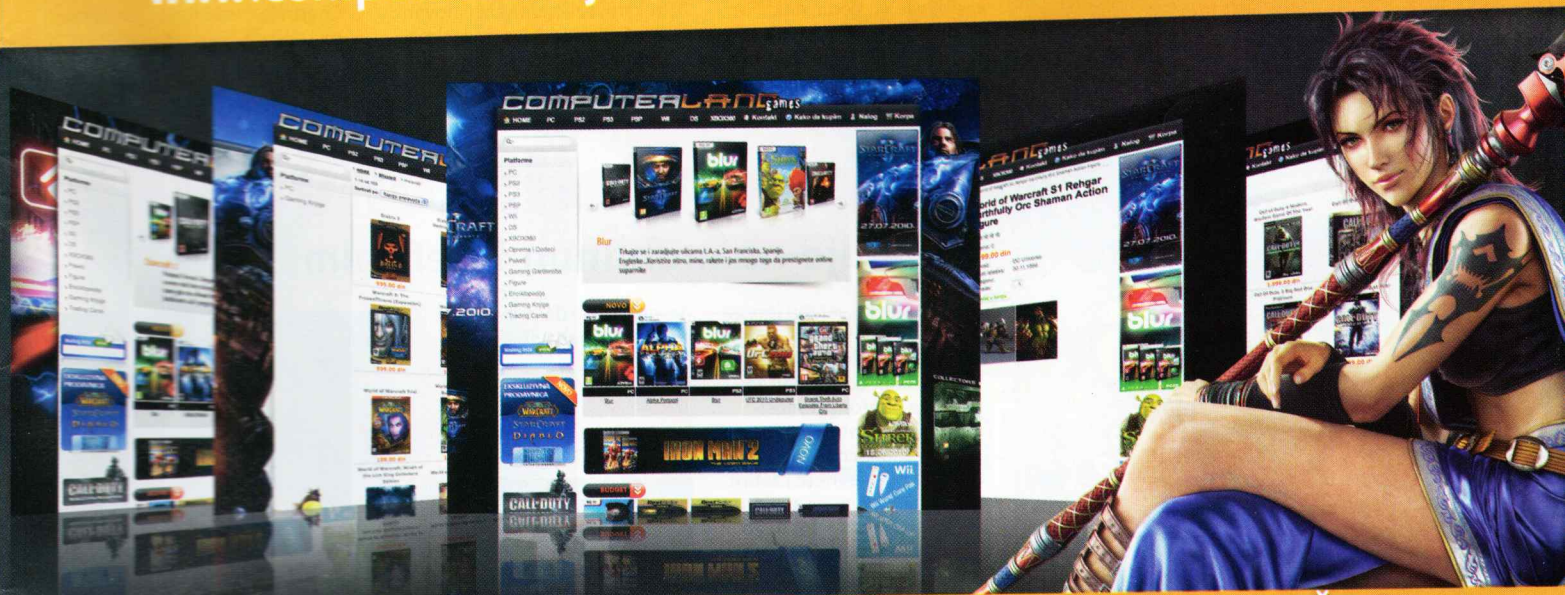
Wii Console + Wii Sport + Sports Resort & Motionplus

PlayStation PS2 Slim chip mode

11.999,-

Akcije traju do trajanja zaliha Cene podlozne promeni

www.computerlandgames.rs - najveći gaming web shop



IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

BLACKSHOP
Trg svetog Teodora 37/5, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

VRHUNSKA ZABAVA, VRHUNSKI SPORT - BRAVO SPORT!

TONY HAWK: PUT OKO SVETA

THIERRY HENRY FRANCUZ U NJUJORKU

USAIN BOLT „MOGU JOŠ BRŽE!"

I JOŠ MNOGO TOGA....

BROJ 6 NA SVIM KIOSCIMA OD 19. AVGUSTA PO CENI OD 39 DINARA.

BRAVO Sport

MOBITECH.RS

Najčitanije s portala

Motorola Charm

Šarmantna Motorola s landscape ekranom

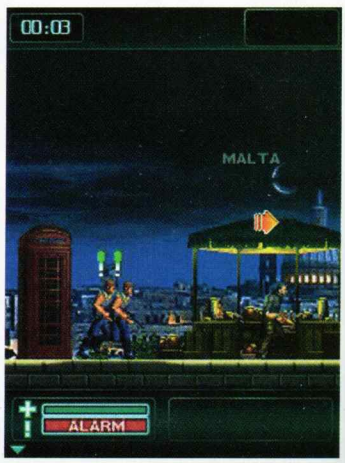
Motorola nam za ovo leto sprema Charm, jedan od prvih Android smartphonea s landscape ekranom u stilu BlackBerryja. Ekran od 2,8 inča osetljiv je na dodir, dok kuckanje poruka i imajlove olakšava ugrađena QWERTY tastatura. Novotarija naziva Backtrack jeste taster za navigaciju na zadnjem delu Charma (otprilike ispod home tipke), a korisnik bi pomoću nje trebao jednostavnije da surfuje internetom ili pregleda duže tekstove. Uređaj je zasnovan na Androidu 2.1 s dodacima Motoblur, a od ostalih karakteristika, tu je kamera od tri megapiksela, mogućnost brzog postavljanja sadržaja na društvene mrežne servise, WiFi konekcija i tehnologija CrystalTalk Plus za bolji zvuk prilikom razgovora.
Charm je zasad najavljen samo na tržištu SAD, a tačan datum početka prodaje i cena nisu još poznati.

Splinter Cell: Conviction

Šunjanje na mobilnim telefonima

Nalik na verziju igre za PC i aktuelne konzole, i Splinter Cell: Conviction za mobilne telefone donosi neke interesantne novine, recimo, mogućnost da obeležite svoje mete i zatim ih, u maniru pravog akcionog heroja, pokosite i pre nego što shvate šta im se dešava. Ukoliko vas neprijatelj ipak spazi, na ekranu ćete moći da vidite Samovu siluetu na mestu gde protivnik misli da se trenutno nalazite, što možete iskoristiti da mu se prišunjate iza leđa. Ako tome dodamo i odličnu grafiku, jasno vam je da je ovo igra koju vredi nabaviti.

Pročitajte više na www.mobitech.rs



CKM

- Ribe
- Fazoni
- Šala
- Mudrost
- Dečiji dodatak

NOVI BROJ NA KIOSCIMA

Mobitech magazin

Potražite na kioscima od 1. avgusta

Letnja poplava telefona

Nikad više telefona, nikad bolji testovi! Redakcija magazina secira mobilne uređaje do najsitnijih detalja

uporedni test

E72 vs Omnia II i Alcatel One Touch 800 vs LG Cookie Fresh

eRepublik Rising

Budite e-patriota! Registrujte se besplatno i pomozite našoj e-državi da postane najjača!

Dostupnost, što se ogleda u minimalnim hardverskim zahtevima, oduvek je privlačila nezanemarljiv broj ljudi web-browser igrama. Ovakvi naslovi pokrivaju skoro sve žanrove koji se mogu videti i na kućnim konzolama, a iako grafički jednostavniji, često poseduju kompleksnost i originalnost kakve se retko sreću.

Može se reći da je e-Republik interesantan miks MMO strategije i društvene mreže, a glavni cilj ove kombinacije jeste da imitira pravi život. Nakon registracije, igrač postaje stanovnik virtuelne države i samo jedan član velike zajednice čiji je cilj da dominira na ekonomsko-političkoj mapi.

Pored neizbežnih obaveza, poput svakodnevnog rada i obezbeđivanja hrane za preživljavanje, pred igrača je postavljen veliki izbor aktivnosti koje može preduzeti u virtuelnom okruženju. U početku će to biti izbor karijere, koja obuhvata pozicije od stolara, mehaničara, arhitekte, menadžera i dr., a s dostizanjem određenog nivoa, moći ćete da kreirate sopstvenu kompaniju, koja će zapošljavati radnu snagu ovih profila. Takođe, svaki igrač može pokrenuti sopstvene novine ili političku partiju, ali se i kandidovati za predsednika države ili fotelju u Kongresu.

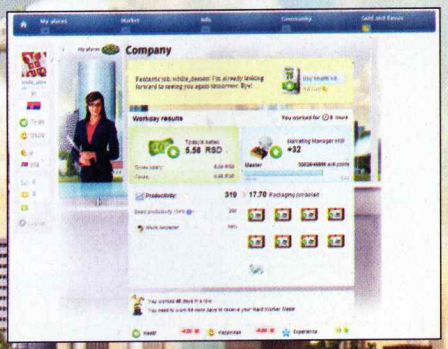
Napredak države bitno potpomaže vojni segmenat i ratovi za nove teritorije bogate resursima, a tu se i najsnažnije oseća koliko je složnost celokupnog stanovništva bitnija od individualne akcije. Za uspeh e-republike na ovom planu, izuzetno je važno da svaki e-stanovnik prati zvanična saopštenja Ministarstva odbrane i zaputi se na bojno polje koje se proglasi važnim. Bitke se odvijaju na mapi s heksagonalnim (šestougaonim) poljima u maniru poteznih strategija, a nudi se izbor između četiri roda armije, gde svaki ima prednosti i mane u odnosu na ostale. Vojni savezi s drugim državama znatno komplikuju situaciju, tako da trenutno ima nekoliko aktivnih blokova, od kojih su najjači Eden i Phoenix.

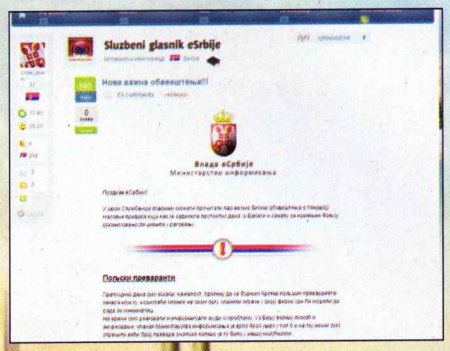
Naša zemlja je trenutno najjača sila u eRepubliku i naspram sedam originalnih teritorija, eSrbija trenutno kontroliše čak 14. Ovo je zavidan uspeh, ako se uzme u obzir da smo pre nešto manje od dve godine posedovali samo dva regiona. Usled dobrih poteza čelnih ljudi i priliva novih igrača, situacija se u velikoj meri promenila.

U poređenju s prethodnom verzijom, Rising je uveo privlačniji grafički prikaz, ali i različit ekonomski i vojni model. Oni koji su imali prilike da igraju eRepublik pre više meseci, iznenadiće se obimom promena i verovatno će im trebati malo više vremena za privikavanje. Aplikacija je i dalje potpuno besplatna za igranje, ali pored valute svake države, postoje i zlatnici kojima se plaćaju specijalna unapređenja, a koji se mogu kupiti za pravi novac.

eRepublik je prvi put lansiran krajem oktobra 2008. godine, a danas, po zvaničnim informacijama, ima blizu 340.000 e-stanovnika. Ovaj broj, ipak, treba umanjiti za duple naloge pojedinih igrača, koji po pravilima nisu dozvoljeni. Uprkos tome, svaki dan raste broj korisnika, a sukobi za dragocene teritorije zahuktavaju se, pa je retko kad dosadno.

www.erepublik.com





ePredsednik za ScreenFun:

Ljudi se menjaju u zavisnosti od njihovog e-položaja

Milica, koja ima nadimak Krikana u ovoj igri, bila je predsednica eSrbije dok smo spremali nov broj ScreenFuna. Njen zadatak nije bio nimalo lak jer je baš za vreme njenog mandata elektronska država uspešno prošla kroz nekoliko velikih ratova.

Šta vas je privuklo eRepubliku?
Iskreno, naterao me je momak da igram. Ono što je meni fascinantno u igri jesu odnosi među ljudima, kao i njihovo ponašanje na raznim e-položajima. Veoma mi je zanimljivo da posmatram kako se neki ljudi menjaju u skladu s promenom svog položaja.

Šta jedan igrač treba da uradi da bi bio predsednik e-države?
Ima li nešto lakše? Potrebno je da ga ljudi u igri znaju i da ima ideju i volju da se posveti napretku te države. Naravno, vrlo je bitno da iza sebe ima tim sposobnih igrača.

Kakvi su vaši dosadašnji utisci o Risingu?
Na to ću moći da odgovorim tek kada počnem da ga igram. Zasad je previše bagova, koji poprilično ubijaju igru. Ovo što imam prilike da vidim sviđa mi se, i u nekim segmentima je mnogo bolji nego u prethodnoj verziji.

Poznati eSrbi – Goran Podlipec:

Srbija iz stvarnog života mogla bi ponešto naučiti od ove naše

Goran Podlipec Lipec, naš poznati komičar, bio je jedan od ključnih igrača u dosadašnjoj istoriji eSrbije. U eRepubliku poštuje se jer je kao predsednik, u četiri mandata, znatno doprineo oslobađanju zemlje i pomogao njenom razvitku, organizujući akcije privlačenja novih igrača.

Koliko je bilo teško postići današnji status eSrbije?
Sigurno je da nije bilo lako ni jednostavno koliko to, možda, nekima deluje naoko. Današnji status eSrbije samo je plod odličnog rada velikog tima. Smatram da smo taj posao svi zajedno obavili zaista dobro i da je ovo što nam se danas dešava samo logičan sled događaja. Ponekad sam sklon u šali da kažem da bi Srbija iz stvarnog života mogla ponešto naučiti od ove naše, virtuelne eSrbije ;).

Šta nove igrače treba da privuče eRepubliku?
eRepublik nudi široku lepezu mogućnosti svima. Svako od nas je samo jedinka u ovom virtuelnom okruženju, a skup svih nas (ukoliko govorimo samo o eSrbiji) čini jedan veliki tim. Po mom mišljenju, svako može pronaći zanimaciju u ovom okruženju. Igra ne oduzima puno vremena igračima, ali joj se možete i duže posvetiti jer postoje opcije za komunikaciju i upoznavanje drugih igrača. Naravno, vojni aspekt u igri takođe je izuzetno bitan za razvoj virtuelne države. Siguran sam da ovde ima i više nego dovoljno sadržaja za svakog ;).

Je li Rising bolji od prethodne verzije igre?
Nova verzija eRepublika tek treba da zablista u punom sjaju. Grafički je igra mnogo sređenija, a i konceptualno je nova verzija drugačija od prethodne – sve nas čini početnicima. Iako je većina igrača inertna što se tiče navika, mislim da je sada stanje znatno drugačije i da sve više uviđamo prednosti novog sistema igre. Teško mi je da donesem jednostrani sud jer sam dugo igrao prethodnu verziju, pa mi neke stvari nedostaju, ali smatram da je Rising doneo određenu svežinu i da će nakon malo peglanja stvari sesti na svoje mesto.

pc ps3 360

I dalje će nositi masku, ali će je ponekad skinuti

Isaac Clarke će nam konačno pokazati lice

DEAD SPACE 2

Prvi deo ove fantastične igre, koji se pojavio pre dve godine, ostavio je bez teksta sve fanove survival horor pucačina. Na prvi pogled, činilo se da je u najavi još jedan dobar naslov, ali se ispostavilo da je realnost potpuno drugačija – Dead Space je s punim pravom svrstan u jednu od najboljih igara 2008. godine. Naravno, ko god je imao to zadovoljstvo da završi prvi deo, s velikim nestrpljenjem očekuje novu dozu straha i adrenalina. Priča u igri Dead Space 2 ponovo vas stavlja u ulogu inženjera Isaacka Clarkea, tri godine nakon događaja na rudarskom svemirskom brodu USG Ishimura. Ovaj put, akcija se seli u koloniju Sprawl na Titanu, jednom od Saturnovih meseca, tako da se može očekivati malo šareniji ambijent, mada ne toliko impresivan kao u igri Bioshock. Iako će se i sada skrivati iza maske, Isaac će je u drugom delu u nekoliko navrata skinuti, te se tako upoznati i zbližiti s igračem.

Prva promena koja se može primetiti jeste to da glavni junak više nije tek običan inženjer koji se slučajno našao usred haosa, okružen raznoraznim zombijima. To je sada čovek s kojim ne biste voleli da se šalite, mada će i dalje burno reagovati kada slučajno nagazi na leš ili slično (ipak je on samo čovek). Više mu nije cilj samo preživljavanje – sada želi da uzvrati udarac i pokuša da pronađe neke odgovore koji će mu malo bolje objasniti situaciju u kojoj se trenutno nalazi. Budući da su mu telekinetičke sposobnosti mnogo razvijenije, kao i da sada na raspolaganju ima novo i moćno oružje, logično je da i protivnici dobiju neku vrstu pojačanja, i to, naravno, u vidu novih protivnika. Od novog naoružanja, najsimpatičnije je svakako oružje Javelin Gun. Ono na početku deluje prilično slabo, ali kako u igri dobijate mogućnost da unapređujete naoružanje, tako će i ovo oružje s vreme-

Zdravo i do viđenja

Isaac je dobio novo odelo, pa će biti još ubojitiji

UPOZORENJE!

Dosada ubija.

Strategic Dismemberment i dalje ćete najradije koristiti za tamanjenje necromorpha

Pogled odstraga za dobru horor atmosferu

nom postajati sve moćnije. Unapređujući oružje Javelin Gun, otključavate gomilu sekundarnih režima, poput zapaljivih strela, koje mogu efikasno eliminisati i više protivnika istovremeno. Tu su i električne strele, koje možete ispaliti u zemlju i opušteno sačekati da naiđe protivnik i aktivira električno pražnjenje, koje će ih bukvalno sprženiti, ali i unapređene obične strele, što će vam omogućiti da neprijatelja zakucate u zid. Što se tiče pojačanja koja su dobile horde zombija, tu su Stalkeri – liče na Raptore, koji napaduju u malim grupama. I dok vam jedan odvlači pažnju, ostali pokušavaju da vas zaobiđu i napadnu s leđa. Takođe, tu je The Pack, koji, u stvari, predstavlja grupu mutirane dece. Njih nije teško ubiti, ali na mesto jednog palog dolaze barem tri nova, tako da bi trebalo da se zabrinete kada naiđete na grupu ovih protivnika. U prvom delu je postojala delimična interakcija s okruženjem, i to u slučajevima kada treba da rešite neki problem. Drugi deo donosi izmene i na tom polju. Pošto su telekinetičke moći glavnog junaka pojačane, gotovo svaku stvar iz okoline možete iskoristiti kao ubojito oružje, bilo da je to nogara od stolice ili otkinuta kandža jednog od ubijenih protivnika. S druge strane, u naizgled bezizlaznoj situaciji, kada se suočavate s mnoštvom protivnika, možete pucati u prozore na zidu, zbog čega će doći do dekompresije prostorije, a vakuum će izvući protivnike napolje. Naravno, morate paziti da na vreme aktivirate prekidač za spuštanje bezbednosne pregrade, jer ćete u suprotnom i vi završiti kao i protivnici. Na osnovu dosadašnjeg opisa, Dead Space 2 možda deluje kao klasična pucačina sa SF horor tematikom, ali nije tako. Kao i u svakoj pravoj survival horor igri, i u Dead Spaceu 2 ima delova gde ćete morati da rešavate različite "logičke" probleme, što je ponekad i dobro – da se malo odmorite od mahnitog napucavanja pobesnelih zombija i ostalih karakondžula. Neki od ovih problema biće jednostavni, ali naletećete i na nekoliko tvrđih oraha, gde će morati malo da zagrejete i mozak, a ne samo prste na tastaturi i mišu. Jedna od novih mini-igara služi za premošćavanje sistema kontrole vrata. Dok čeprkate po gomili žica, neće vam biti baš najjasnije šta je rešenje, ali ćete u svakom slučaju znati kad ste pogrešili jer će glavni junak doživeti jači električni udar.

Dead Space 2 izlazi u januaru sledeće godine, ali već sada možemo reći: ako razvojni tim ne napravi neki ozbiljniji propust u završnici, Dead Space 2 ostvariće veliki uspeh na igračkoj sceni, pogotovo što je sve manje pravih survival horor igara.

Ekstrakcije

Zanimljivo je da će Dead Space 2 u verziji za PlayStation 3 stići u paketu s igrom Dead Space Extraction, portom vrlo dobre rail pucačine s Wiija, koja sada podržava i PS Move. Nažalost, igrači na PC-ju i Xboxu 360 biće uskraćeni za ovaj dodatak.

Dead Space 2

ŽANR:	SF horor pucačina
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	25. januar 2011.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Dead Space 2 prilično obećava, a sudeći po prvom delu i dosad viđenom, može se reći da će igra biti pravi hit

Tekst: Vladislav Herbut

Zastrašujući neprijatelji otežaće vam odlazak u WC noću

WRC 2010

Dok ne probate WRC 2010, nećete znati šta znači vožnja na ivici noža

U prethodnih nekoliko godina, reli igre praktično su nestale s tržišta. Neko će reći da grešimo jer je Codemasters ne tako davno izbacio DiRT 2, ali je u njemu, da budemo iskreni, klasično trkanje s vremenom postalo sporedan elemenat. WRC 2010 ne samo što će to promeniti već će biti i prva potpuno licencirana simulacija svetskog reli šampionata koja će se pojaviti za PC, ali i sadašnju generaciju konzola. Italijanski Milestone ima mnogo iskustva u izradi vozačkih igara, ali je ovo njihov prvi dodir s relijem još od arkadnog Screamer Rallyja, objavljenog pre više od deset godina! Posao dodatno komplikuje specifičnost ovog takmičenja, koje se ove godine održava u 13 zemalja širom sveta i obuhvata hiljade kilometara puteva. Naravno, suludo je očekivati da se sve deonice nađu u igri, ali razvojni tim obećava autentičnost svakog relija, u smislu da će okruženja biti inspirisana stvarnim lokacijama i kreirana na osnovu hiljada fotografija. Izraženo u brojevima, dobićemo 78 različitih specijalnih ispita (dakle, šest po reliju), a sveukupna dužina puta biće impresivnih 550 km.

Jedan od potencijalnih kvaliteta WRC serijala odnosi se na to što se, osim u šampionatu, možete okušati i u karijeri. Ideja je da formirate sopstveni tim i krenete s takmičenjem u nižim klasama, koje obuhvataju Junior WRC, Production WRC i Super 2000 WRC. Krajnji cilj je svetski reli šampionat i borba za titulu prvaka s najvećim asovima ovog sporta. Milestone nije izneo više detalja, pa ostaje nada da će ceo doživljaj biti obogaćen nekim menadžerskim opcijama, recimo, jurenjem sponzora ili radom na unapređenju automobila. Upravljački model teži simulaciji, iako

Švedski reli otvara sezonu, i jedini se vozi po snegu i ledu

Automobili su maksimalno autentični, uključujući i sve reklame na karoseriji

WRC 2010 Vs Gran Turismo 5

Kako je odavno poznato da će (pre)dugo čekan Gran Turismo takođe posedovati prava na WRC, postavlja se pitanje koliko je uopšte pametno da se WRC 2010 pojavi gotovo istovremeno. Ipak, treba reći da u slučaju GT 5 licenca podrazumeva automobile od pre tri godine, kao i izmišljene kružne staze umesto tradicionalnih deonica, koje počinju i završavaju se na različitim tačkama. Zato se WRC 2010 i Gran Turismo 5 baš i ne mogu smatrati pravim konkurentima.

Grafika izgleda mnogo bolje nego na ranije objavljenim slikama

Očekuje nas 550 km puta i čak 78 različitih specijalnih ispita

Ljubitelji realizma sigurno će se odlučiti za kameru iz kokpita

UPOZORENJE!

Ne bulji.

Poznate face

WRC spada među pet najznačajnijih auto-moto takmičenja na svetu, iako je poslednjih godina bio u velikoj krizi jer su ga napustili mnogi poznati proizvođači. Ipak, ova disciplina i dalje privlači vrhunske vozače, poput šestostrukog uzastopnog šampiona Sebastijana Loeba, odnosno Kimija Raikkonena, koji se ove godine priključio karavanu dolazeći pravo iz Ferrarijevog bolida F1. Takmičenje je imalo premijeru 1973. godine, a osim Loeba, u velika imena sigurno spadaju Juha Kankkunen i Tommi Makinen, koji su osvojili po četiri titule, a s njima i Richard Burns, Colin McRae, Carlos Sainz, Marcus Gronholm i mnogi drugi.

ne treba očekivati da će parirati Richard Burns Rallyju. Mogućnost slobodnog podešavanja realističnosti i podrška za aktuelne modele volana trebalo bi da zadovolje sve igrače, koji će moći da prilagode igru svojim sposobnostima.

Mnogo pažnje posvećuje se i onlajn opciji. Time attack dozvoljava aploudovanje sopstvenih snimaka, ali i preuzimanje riplejeve drugih vozača, što može biti sjajan način da poboljšate vreme i tehniku vožnje. Takođe, bilo koji specijalni ispit, reli ili čak šampionat možete igrati sa 15 živih rivala, što nije odlikovalo nijedan sličan naslov dosad. U oflajnu ćete takođe moći da izađete na megdan trojici prijatelja, ali u takozvanom hotseat režimu, jer neće biti klasičnog podeljenog ekrana.

S grafičke strane gledano, sve deluje prilično impresivno, iako se čini da WRC 2010 neće moći da ugrozi DiRT 2 na ovom polju. Ipak, autentični automobili, implementiran model oštećenja, kao i pravi kokpiti – već standard za igre koje pretenduju na status simulacije – daju mnogo razloga za zadovoljstvo. Engine je vidljivo napredovao, pa jedino brinemo o tome koliko je pažnje posvećeno samom okruženju, odnosno njegovoj raznovrsnosti. Činjenica što su PC i konzolna publika gladne kvalitetne reli simulacije znači da će WRC 2010 izazvati veliku pažnju kada se pojavi, pa čak i da će mnogi preći preko njegovih sitnijih nedostataka – upravo usled te činjenice. Nadajmo se samo da će Milestone iskoristiti veliku šansu i privesti posao kraju onako kako to očekujemo, to jest da nam neće pokvariti pozitivan utisak o igri.

WRC 2010

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Black Bean
BROJ IGRAČA: 1–16
TERMIN: 8. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Najambiciozniji projekat Milestona u njegovoj istoriji i te kako je vredan čekanja

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

STAR WARS FOR

Sila se razularila više nego ikad u nastavku najpopularnije Star Wars igre u XXI veku!

Okej, da prvo raščistimo jednu stvar za sve vas koji niste završili Star Wars: The Force Unleashed – zašto niste priveli kraju, verovatno, najbolju Star Wars igru do sada? Jer, da jeste, znali biste da na kraju igre protagonista gine, pa biste se i vi pitali kako je moguće da u ovom, toliko očekivanom nastavku vodite isti lik?

Kako je ovo ipak Star Wars, odgovor je jednostavan: dragi Darth Vader, mentor našeg junaka Starkillera, napravio je nekoliko njegovih klonova – i sada je vreme da prvi od njih krene u akciju! Ali stvari, možda, nisu tako jednostavne. Jer, tvorci nam obećavaju još jedan epski zaplet pun sivih moralnih zona, u kome će glavna motivacija našeg junaka biti da otkrije je li zaista klon – pored toga što će postojati i romantični aspekt, jer Starkiller klon (koji možda to nije) snažno želi da pronađe životnu ljubav, čuvenog imperijalnog pilota po imenu Juno Eclipse, koje se takođe dobro sećamo iz prvog dela.

Nova igra počinje preskriptovanom scenom u kojoj naš junak beži od Dartha Vadera i Imperijalnih snaga. Na E3 demonstraciji, tvorci su objasnili da će igra biti puna ovako uzbudljivih predefinisanih sekvenci, u kojima će Starkiller morati pre svega da se snađe i uspešno pobegne umesto da stane i bori se s hordama protivnika, kako bi uradio u prvom delu. U svakom slučaju, neće vam biti lako jer Starkilleru niko ne veruje – za Imperijalce je izdajnik, a Pobunjenici imaju dobrih razloga da ga se plaše, sudeći po njegovim ranijim "dostignućima". Kao i u prvoj igri, igrači će imati mogućnost da donose "svetle" i "tamne" odlu-

Vidi, mama, mogu bez ruku

CE UNLEASHED 2

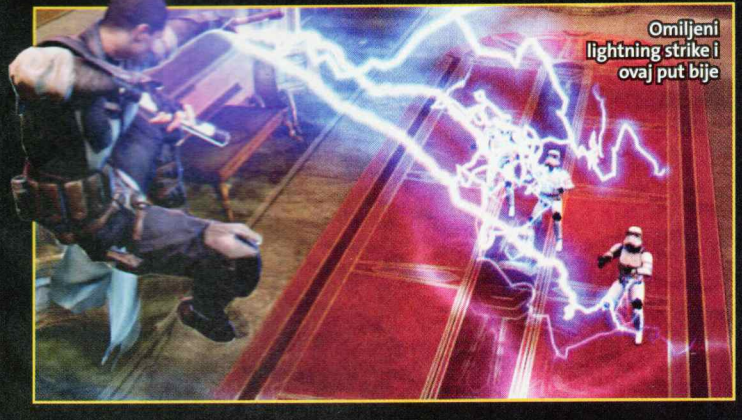
Hladan dodir stranca

Energetska mašinerija za zlostavljanje Stormtroopera

A bio je kul lik

Dve sablje za duplo bolju borbu

ke, koje će uticati na razvoj priče. Ali ako sav taj epski zaplet ostavimo po strani, ono što se ponajviše svidelo igračima u Force Unleashedu jeste baš ono što je sadržano u samom naslovu: u igri smo imali priliku da se stvarno raskalašimo s upotrebom moći Sile, iliti Forcea, dok je u nastavku (sudeći po onome što je prikazano u ekskluzivnom E3 demou) Sila dodatno ojačana. Starkiller će sada moći da izvodi zaista spektakularne stvari – na raspolaganju će vam biti dželadajski trikovi uma, koji mogu okrenuti neprijatelje kakvi su Stormtrooperi jedne protiv drugih, kao i ekstremne moći – da uhvate čitav TIE Fighter u polje sile i zgužvaju ga kao da je u pitanju maketa od papira! Ovakve razorne moći biće vam na raspolaganju zahvaljujući pre svega novom umeću zvanom Force Fury, koje dodatno ojačava Starkillerove Force sposobnosti – na primer, ako Force Push sposobnost udari protivnika i oduva ga, "furiozni" Force Push će ga poslati u stratosferu! Force Fury energiju dobijate ubijajući protivnika, rešavajući zagonetke pomoću Sile i završavajući misije, dakle, napredujući kroz igru, te tipujemo na to da će je biti u izobilju...


Omiljeni lightning strike i ovaj put bije

Pored toga, u duhu stare maksime tvoraca video igara "Više znači bolje", borba svetlosnim sabljama sada je duplo bolja jer su Starkilleru na raspolaganju dva komada. U skladu s time, prilično je promenjen i sistem biranja mete – kako Starkiller gleda okolo, objekti i protivnici dobijaju "highlight", što ukazuje na to da ih možete naciljati, bilo mačem, bilo Force sposobnostima. Brojne su mogućnosti za interakciju – već u prvim scenama demoa vidimo kako Starkiller razbacuje prepreke i talase zlotvora pomoću Force umeća.

Za razliku od prve igre, sada talasi protivnika nisu praktično jedini izazov koji vas očekuje. Nivoi su još prostraniji i mnogo otvoreniji, a po njima su razbacane jednostavne zagonetke, koje morate rešiti – uglavnom upotrebljavajući Silu – kako biste prošli dalje, a s obzirom na obim nivoa, često ćete morati da se potrudite i pronađete pravi put za dalje.

Zahvaljujući savremenoj tehnologiji, ti nivoi, kao i svi likovi koji se muvaju i ginu po njima i svi objekti razbacani po njima, izgledaju izuzetno realistično. Predmeti se pomeraju potpuno u skladu sa zakonima fizike, a što je još bitnije, tako se i raspadaju, prvenstveno zahvaljujući sijasetu modernih tehnologija koje je LucasArts otkupio za ovu igru: grafički sistem Digital Molecular Matter odgovoran je za raspadanje, engine Havok Physics – za fiziku predmeta, dok je tehnologija Natural Motion primenjena na kretanje likova i daje precizan, realističan rezultat.

Prvi Force Unleashed bio je vrhunski upeglan proizvod i nudio je sate zabave, mada mu se ponešto moglo zameriti – pre svega, određena repetativnost i tendencija da se stalno koristite istim Force umećima. Po svemu sudeći, tvorci su uzeli sve te nedostatke u obzir i pripremaju nam novu, poboljšanu verziju igre koju su voleli milioni. S takvim pristupom, uspeh je zagarantovan.

UPOZORENJE!

Ne reci osam.

Star Wars Force Unleashed 2

ŽANR: 3D akcija

IZDAVAČ: LucasArts

BROJ IGRAČA: 1

TERMIN: 26. oktobar

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Upeglanija verzija igre koja se svidela mnogima, s još nabudženijim i raznovrsnijim Force sposobnostima za vašeg junaka – koji sada umesto jedne ima dve svetlosne sablje. Zar vam treba više?

Tekst: Mihailo Tešić

★★★★★★★★★★

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

Kucnuo je čas da Konami ispuni obećanja – PES 2011 u dobroj meri predstavlja raskid s prošlošću

Prethodne godine bile su veoma teške za PES. Ugled koji je serijal stekao na PlayStationu 2 lagano se krckao, a čak se i verna publika polako osipala, prelazeći u rivalski tabor. PES 2010 svakako je bio bolji od prethodnika, ali ipak nedovoljno da bi bio ozbiljan rival FIFA 10. Situacija je jednostavno postala kritična, pa nikakve nadogradnje proverenog recepta nisu bile dovoljne da se zaustavi strmoglavi pad. Zato PES 2011 po mnogo čemu predstavlja novi početak, oslanjajući se na prethodnike manje nego što smo na to navikli.

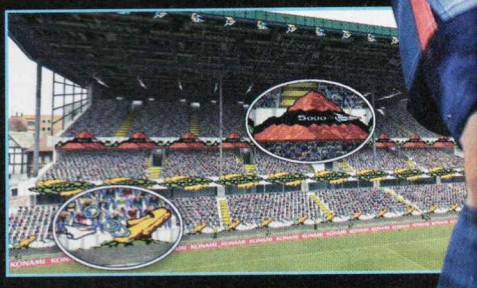
I pored evidentnog truda, PES 2010 bolovao je od prebrzog izvođenja, očajne duel igre i neverovatno lošeg suđenja, kakvo nismo doživeli ni na šesnaestobitnim konzolama. Prekršaji za crveni karton najčešće se nisu karakterisali ni kao faulovi, a šansa da se svira penal bila je nešto veća od one da dobijete na lotu. Srećom, ti problemi nestali su već u nezavršenoj verziji igre, pa arbitri više neće biti u centru pažnje.

PES 2011 predstavlja jedno zaista novo igračko iskustvo i u neku ruku vraća osećaj koji ste imali kada ste se prvi put sreli sa serijalom. Dodirne tačke s prethodnicima postoje, ali i pored toga morate biti spremni na dosta krupnih promena. Prva stvar na koju skrećemo pažnju odnosi se na dodavanje lopte. Novi sistem kombinuje vašu veštinu i znanje fudbalera kojeg vodite u skladnu celinu. Na primer, to znači da igrači imaju posebnu skalu za dodavanje (kao u FIFA), tako da, osim pravca, sada određujete i brzinu lopte. Velike zvezde, kakve su Pirlo ili Snajder, snalaze se kao ribe u vodi kada treba uputiti precizan

Mesi je i ove godine zaštitni znak serijala

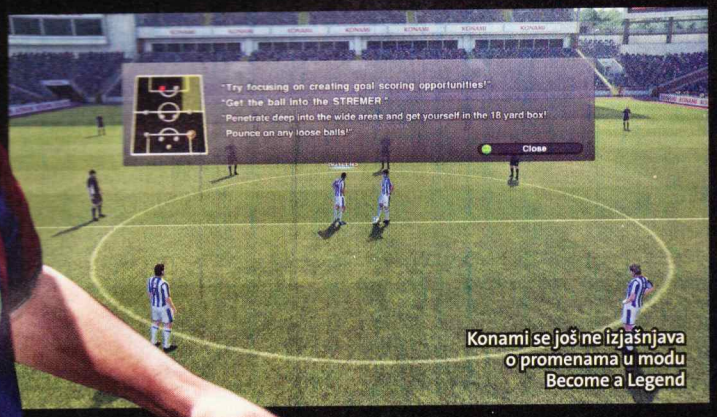
Dueli igrača su mnogo realističniji – snažniji fudbaleri biće u prednosti

Kao i obično, samo deo klubova i reprezentacija biće licenciran


Kreator stadiona je vrlo moćna alatka

Primećujete skalu ispod igrača? Ona određuje brzinu dodavanja

Čini nam se da PES nikada nije imao lepši glavni meni



Konami se još ne izjašnjava o promenama u modu Become a Legend

NOVOST: TAKTIČKI MENI

Taktički ekran izgleda potpuno drugačije, i očigledno vuče inspiraciju iz Wii izdanja igre. Prikaz je sličan kao, recimo, u Football Manageru, pa imate slobodu da jednostavno prevlačite igrača do željene pozicije na terenu. Postupak podešavanja formacije i drugih detalja – logičniji je, tako da će vam priprema utakmice sigurno oduzeti manje vremena nego ranije.

pas, pa ćete s njima imati daleko manje problema nego s nekim centralnim bekom. Za naprednije mogućnosti, poput izbacivanja lopte u prazan prostor, trebaće vam više vremena, ali će se to isplatiti. Ono što nas još uvek plaši jesu golmani, budući da tu nismo primetili neku razliku u odnosu na PES 2010, gde su često pravili neshvatljive propuste. Ponašanje AI saigrača takođe unosi dosta zebnje, jer su u mnogim situacijama prestatični. Recimo, i dalje umeju da se ukopaju u mestu i čekaju loptu koja lagano mili ka njima, umesto da joj priđu i smanje šansu da je se protivnik dokopa.

Poznato je da je Konami odavno izgubio trku s licencama, ali se PES i ove godine trudi da to nadoknadi na neki drugi način. Liga šampiona i Liga Evrope i dalje su tu, a pridodat im je južnoamerički Copa Libertadores, kao egzotično osveženje. Izbor liga će verovatno ostati isti kao i prethodnih nekoliko godina, a ne zna se hoće li na spisku klubova biti i neka naša ekipa. Svestan svojih ograničenja, Konami je odavno ubacio sopstveni editor, a ove godine je otišao korak unapred. Recimo, sada postoji oko 400 mesta za kreiranje sopstvenih timova, što otvara mogućnosti za stvaranje na desetine liga! Najveća novina ipak se odnosi na mogućnost pravljenja sopstvenih stadiona kapaciteta od 1.000 do čak 100.000 mesta. Prilično moćan alat za kreiranje dozvoljava čak i da ubacite sopstvene radove (recimo, reklame ili fotografiju okoline stadiona), tako da će talentovani korisnici sigurno uspeti da naprave mnogo toga lepog.

Nažalost, od prve najave pa do danas, Konami nije objavio više detalja o modu Become a Legend i Master ligi, pa je nemoguće reći koliko će se oni izmeniti. Onlajn kod je prethodnih godina bio vrlo problematičan, pa je interesantno videti šta će se uraditi na tom planu.

Segment za koji smo spremni da potpišemo da će biti bolji nego u FIFA opet se odnosi na grafiku. Pažnja koju Konami posvećuje izgledu fudbalera i dalje je bez premca, a još više dolazi do izražaja ove godine, što jasno ilustruju i screenshotovi. Klasična wide kamera izmenjena je i lagano rotira položaj u zavisnosti od toga na kom je delu terena akcija, kopirajući tako TV prenos. Ovo je sitna novina, ali nama se dopada jer unosi dah svežine. Animacija je neosporno unapređena, ali je rano suditi u kojoj meri.

PES 2011 jeste mnogo drugačija i nesumnjivo bolja igra od prethodnika. Sporiji gejmplej, veća kontrola nad loptom i generalna poboljšanja kontrolnog sistema samo su neki od kvaliteta koji ga mogu vratiti na staze stare slave. Ako to ne bude dovoljno da ravnopravno konkuriše FIFA 11, biće makar veliko ohrabrenje za fanove, koji godinama ne gube poverenje u serijal.

Pro Evolution Soccer 2011

ŽANR: fudbalska simulacija
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 22. oktobar 2010.
PLATFORME: PC PS3 PS2 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Sporiji gejmplej i bolja kontrola lopte glavni su kvaliteti, ali nas ponašanje AI saigrača i dalje brine. Ostajemo rezervisani optimisti

Tekst: Vladimir Dolapčev

FIFA 11 i dalje pod velom tajne

Iako to nismo očekivali, FIFA vraća se ove godine na PC, i nema apsolutno nikakve veze s nekoliko prethodnika, za koje je malo reći da su bili očajni. Iako će posedovati isti grafički engine kao konzolna izdanja, kompjuterska verzija imaće sopstveni gejmplej, koji će biti negde između FIFA 10 i 2010 FIFA World Cupa. O izdanjima PS3 i Xbox 360 ne zna se mnogo više. Izvesno je jedino da je akcenat na što većoj individualnosti igrača, to jest novom pro passing sistemu, koji u dobroj meri onemogućava klasična, pingpong dodavanja. Menadžerski mod je pretvoren u karijeru, u kojoj možete biti fudbaler, trener ili kombinovati oba posla.

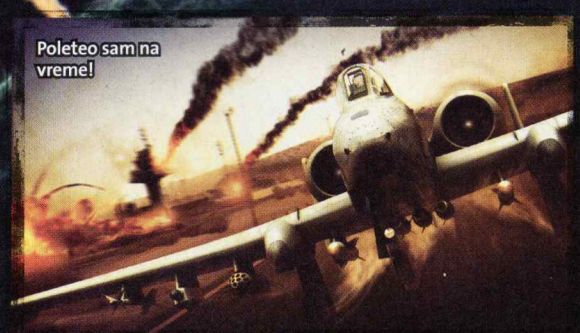
UPOZORENJE!

Izoova!

pc ps3 360

TOM CLANCY'S H·A·W·X·2

Igra kojom počinje i završava se ponuda letačkih simulacija u ovoj godini



Imaćete priliku da upravljate sa skoro 40 različitih aviona

AI više nema samo jednu šemu ponašanja, pa morate kombinovati različite tehnike borbe

Na višim nivoima težine, moraćete mnogo više da vodite računa o zalihama raketa

NEKI BUDUĆI H.A.W.X.

Bez obzira na to što još nisu završili rad na drugom delu, u Ubisoftu razmišljaju o novim nastavcima svog avio-serijala. Jedan od direktora razvojnog tima ističe da već postoji mnoštvo ideja za H.A.W.X. 3. Između ostalog, govori se o podršci za Kinect i PlayStation Move, ali se takođe navodi da se na tome neće insistirati baš po svaku cenu. Naravno, prvo treba sačekati i videti hoće li igrači uopšte prihvatiti ove tehnologije.

Pojavivši se pre oko dve godine, Tom Clancy's H.A.W.X. najviše nas je podsetio na serijal Ace Combat, vešto kombinujući arkadne i simulacijske elemente u jednu celinu. Ovaj put, rumunsko odeljenje Ubisofta odlučilo je da proširi originalno iskustvo i igračima ponudi više slobode.

Priča se ovaj put vrti oko tri nuklearne bojeve glave koje su nestale iz ruske vazdušne baze i, verovatno, otišle u ruke separatista što izvode terorističke napade širom Evrope. Ovakva priča dozvoljava da se u kampanji okušate kao Amerikanac i Britanac, ali i član specijalne ruske jedinice, upravljajući jednim od 38 potpuno licenciranih aviona, među kojima su F-22 Raptor, F-35 Lightning II ili Su-37 Terminator. Dodatni začin predstavlja konekcija s drugim igrama koje nose potpis Toma Clancyja, tako da će, recimo, postojati određena veza sa serijalom Splinter Cell.

Ono što su igrači tražili jeste mogućnost poletanja i sletanja, pa sa zadovoljstvom možemo konstatovati da ih je razvojni tim poslušao. Dodatni izazov predstavlja tankovanje goriva dok ste u vazduhu, što, verovali ili ne, odavno nije naučna fantastika. Jedino ćete ovde imati priliku da vidite poznati ERS sistem za navigaciju, koji će vam pomoći da se prikačite na drugi avion i napunite rezervoar. Letački model i dalje je više okrenut arkadi, i ne postaje realističniji s podizanjem težine. Jedino što se tada menja jeste količina naoružanja koju možete poneti. Naravno, s obzirom na to da ćete se naći za upravljačem mnoštva različitih vazduhoplova, to se čini kao jedino razumno rešenje. Standardni pogledi iz kokpita i trećeg lica – zadržani su, kao i ne preterano omiljen "assistance off" mod, u kome su vam dozvoljeni napredni manevri, uz stalni rizik od gubitka kontrole. Ipak, primećuju se i određeni problemi. Recimo, taster koji služi za prebacivanje fokusa na drugu metu funkcioniše nepredvidljivo, tako da ćete imati problema da odaberete željeni cilj.

Iako ste u prethodniku imali mogućnost izdavanja naredaba saborcima, ovaj put je ta opcija izostavljena. Ipak, kooperativni multiplejer je zadržan, tako da kampanju možete igrati s još trojicom prijatelja. U razvojnom timu ističu da će se AI ponašati na različite načine, tako da nećete svima moći da prodate istu foru. Ukoliko vas više interesuju međusobni dueli, u tom režimu postoji šest modova, koji podržavaju do osam učesnika. Među njima je i klasični timski deathmatch, u kome ne dobijate poene samo za uništene protivničke avione već i za njihove saveznike na zemlji. Ideja je da se na ovaj način produbi gejmplej, ali se bojimo da rezultat ovih promena ne bude situacija u kojoj se ne zna ni ko pije ni ko plaća.

H.A.W.X. je posedovao prilično napredan grafički engine, ali ga nastavak nadmašuje, posebno u prikazu objekata na zemlji, koje više ne odlikuje manjak detalja i užasno mutne teksture. Sve mape su kreirane na osnovu satelitskih snimaka, a neke od njih su veće od 15.000 kvadratnih kilometara. Očekujemo i mnogo realističniji prikaz oštećenja, tako da bi sva šteta koju vam nanese neprijatelj trebalo da bude vidljiva na karoseriji. Dodajući nove elemente izvođenju i širi izbor aviona, H.A.W.X. 2 deluje kao klasičan nastavak, izgrađen na temeljima inače vrlo kvalitetnog prethodnika. Ukoliko volite borbene simulacije letenja a pri tom ne zahtevate maksimalnu realnost, verovatno ćete biti veoma zadovoljni.

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

ŽANR: borbena simulacija letenja
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 3. septembar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 PSP

UTISAK: Širok izbor misija i aviona garantuje da će H.A.W.X. 2 držati pažnju igrača više od prethodnika

Tekst: Vladimir Dolapčev

Izvođenje je i dalje bliže arkadi nego pravoj simulaciji

Modeli aviona su detaljniji, a na njima se ovaj put jasno vide oštećenja

UPOZORENJE!

Game is not over.

Ovaj naslov možda će biti poznat svima, ali će igra koju krije sigurno biti iznenađenje za sve!

XCOM

Možda vam ime X-COM odnekud zvuči maglovito poznato? Pomoći će vam ako vas podsetimo da je to, zapravo, nastavak igre zvane UFO: Enemy Unknown, redovno proglašavane jednim od najboljih PC naslova svih vremena. Nije ni čudo što je UFO dobio brojne nastavke, mada su oni svi redom izlazili pod imenom X-COM, i u uglavnom su bivali sve gori, sve dok serijal nije pao u zaborav. Pre nekoliko godina, 2K Games objavio je da je otkupio sva prava na X-COM naslove i da namerava nešto s njima da uradi. A pogodite koja nam je onda vest stigla?

Da, 2K Games pravi novi XCOM (bez crtice) kao FPS. Naravno, stari fanovi reagovali su kako su reagovali, tj. bili su razočarani, da ne kažemo – razrogačeni, smatrajući ovaj potez izdajom. Aktuelna publika, koju zabole ćoše za UFO i X-COM, takođe nije bila baš oduševljena najavom još jedne u moru pucačina u kojima treba kositi horde vanzemaljaca. Ali onda je objavljeno da je ekipa zadužena za XCOM ista ona koja je radila na BioShocku, te su se mnoge uši načulile...

Tek kada je igra prvi put pokazana – svi su mogli istovremeno odahnuti od olakšanja i duboko udahnuti od ushićenja, jer se pokazalo da XCOM ima mnogo toga zajedničkog sa svojim duhovnim pretkom, ali i da je reč o vrlo interesantnoj, promišljenoj i opasno dizajniranoj pucačini. Igra je smeštena u alternativnu verziju idealizovane Amerike iz pedesetih godina XX veka. Znate ono: bele ograde, perfektni travnjaci, po dvoje dece u svakoj bašti, tata koji kadilakom ide na posao i lepa mama što kuva ručak... A onda sve to biva prekriveno nekakvim vandimenzionalnim crnim katranom, koji ljude rasčlanjuje na sastavne delove, otimajući ih i preuzimajući im tela! Vlada primećuje da nešto nije u redu zahvaljujući agentu FBI-ja Willijamu Carteru, koji naleće na dokaze o invaziji i otkriva jedan artefakt vanzemaljske tehnologije. Zahvaljujući tome, FBI stavlja ga na čelo specijalnog novoformiranog odreda za istraživanje ovih paranormalno-naučnofantastičnih pretnji, nazvanog – XCOM. Naravno, agent Carter ste vi, dok je XCOM vaše novo igralište.

Opet otmica, a nisam stavio zimnicu

U ulozi Cartera moraćete da rukovodite strateškim delovanjem odreda XCOM – da pratite mapu Amerike i sveta i reagujete na prijave, tj. birate misije na koje ćete odlaziti sa svojim ljudima. Igra će tako u osnovi biti prilično otvorena i nelinearna, a od uspeha u prethodnim misijama, tj. novih artefakata koje otkrijete i novih tehnologija koje na osnovu tih relikvija razviju vaši naučnici, zavisiće vaš dalji uspeh. Naravno, odabir nekih misija zatvara vam neke druge zadatke i mogućnosti, ali u tome je baš zadržan duh starih igara, i to na vrlo pitak način (za novu generaciju igrača).

Kao u starim igrama, i dalje ćete slati ljude u misije, ali pošto je Karter čovek od akcije, i vi ćete ići s njima, i

Pumparice slabo pomažu ovde...

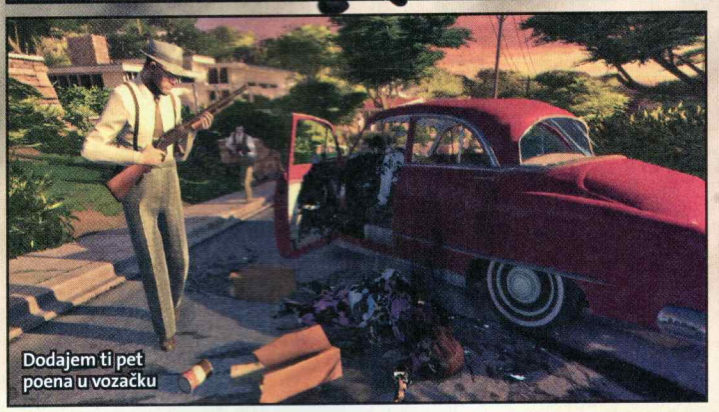
U igri možemo očekivati žestoke obračune u skučenim prostorima

Tamna materija razliva se po zemlji i zidu

to u prvom licu. Kada dobijete brifing za misiju i kada iz rastućeg arsenala odaberete opremu za sebe i agente (ali pazite na budžet jer i vlada ima svoje granice), vreme je da sednete u kola i odete na mesto akcije. Tada igra postaje mešavina napetog istraživanja i pucačine koja će od vas zahtevati da razmislite o tome koliko treba da se oslonite na reflekse. U demou prikazanom na sajmu E3, Carter i ekipa morali su istražiti mogući napad u mirnom predgrađu, pa su se opremili prototipima: lightning gunom, koji ispaljuje kul munje, kao i granatama blobatov, koje mogu mnogo lakše oštetiti blob vanzemaljce od standardnih krateža. Ekipa je morala naći tragove vanzemaljaca, pratiti ih do određene kuće u naselju i u deliću sekunde razaznati potencijalno nevine od zaposednutih ljudi – što se brzo pretvorilo u adrenalinsku akciju u kojoj se puca na sve strane. Sve je kulminiralo pojavljivanjem ogromnog monolita na nebesima, na koji nijedno oružje nije delovalo i koji je, prosto, razneo čitav komšiluk, tako da je naš junak kao jedinu opciju imao beg. Ali zato je živeo da se bori drugi put. XCOM stalno će vas terati da pravite takve odluke, a i same misije biće nelinearno strukturirane s mnogim sekundarnim cilljevima, koji se otkrivaju usred akcije. Zato će i napuštanje misije uvek biti validna opcija, jer biće puno prilika da sretnete neprijatelje za koje, prosto, nemate dovoljno jaku tehnologiju. Zato će biti potrebno da skupljate informacije i predmete te fotografišete na misijama, a potom od toga pokušate da sastavite veliku priču o uzrocima napada i ciljevima vanzemaljaca. Jedva čekamo!

Daj skini mi se s vrata!

Blobatov granate u službi trebljenja vanzemaljaca


Dodajem ti pet poena u vozačku

Istraživanje će biti najuzbudljiviji element igre

RAZVOJNI PUT SERIJALA X-COM

Od strategije do šutera, od Amige do PC-ja

UFO: Enemy Unknown (Amiga, PC, PS1, CD32; Mythos Games; 1994)

X-COM: Terror from the Deep (PC, PS1; MicroProse; 1995)

X-COM: Apocalypse (PC; Mythos Games; 1997)

X-COM: Interceptor (PC; MicroProse; 1998)

X-COM: Enforcer (PC; MicroProse; 2001)

XCOM

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: 2K games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 2011
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

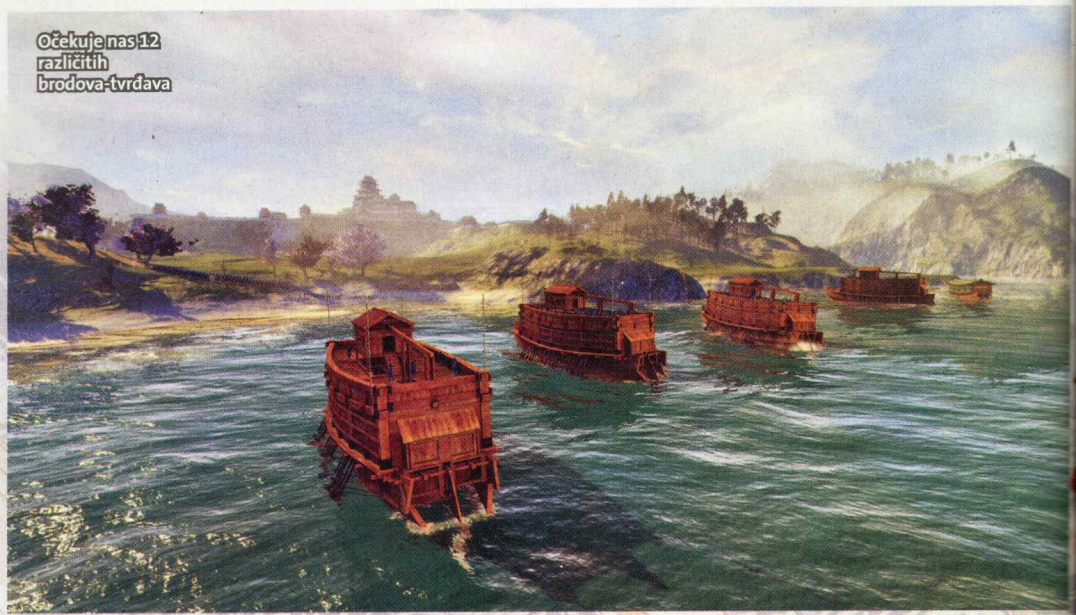
UTISAK: XCOM baš i nije potezna strategija kakvu su mnogi priželjkivali, ali nema sumnje da će to biti FPS koji umnogome odskače od proseka zahvaljujući sjajnoj priči, nelinearnoj postavci i zahtevanju upotrebe svih ćelija

Tekst: Mihailo Tešić

SHOGUN 2: TOTAL WAR

Samuraji i Japan su ponovo u centru pažnje

Deset godina nakon pojavljivanja prve igre iz serijala Total War, razvojni studio Creative Assembly odlučio je da se vrati korenima – igri Shogun: Total War, koja ih je proslavila. Drugi deo vas stavlja u ulogu vođe (Daimyo) jednog od devet moćnih i ambicioznih klanova, kojem je cilj da osvoji dovoljno teritorija u Japanu i zaradi titulu šoguna. Kampanja se odvija u 16. veku, u eri Sengoku. U to vreme, Odu Nabunaga bio je blizu da ujedini Japan, ali ga je ubio njegov general, a era je završena pobedom klana Tokugawa. Budući da se igra odvija na manjoj teritoriji od one u prethodniku, kao i da postoji samo devet frakcija, koje se uglavnom koriste sličnim jedinicama, logično je da je ukupan broj jedinica smanjen na



Očekuje nas 12 različitih brodova-tvrđava

IGRA SVETLOSTI ZA BOLJU IGRU

Novi engine igre donosi i nov sistem dinamičkog osvetljenja, koji omogućava prikaz i do 300 različitih izvora svetlosti, što obećava veoma efektne noćne borbe. Zanimljivo je i pomenuti da su ikone jedinica, kao i sve animacije, urađene po uzoru na crteže iz tog razdoblja i da je tim zadužen za grafiku uložio čak godinu dana u istraživanje tehnika slikara srednjovekovnog Japana.

nekih 30. Ipak, ovo ne mora biti loša stvar, jer će se sada mnogo više pažnje posvetiti jedinicama i njihovim prednostima i manama, a akcenat će biti na taktiziranju. Pored toga, sve jedinice biće mnogo detaljnije i upotrebljavaće nekoliko stotina animacija napravljenih s britanskom asocijacijom Kendo. Borbe će biti mnogo masovnije jer je najavljeno 56.000 ratnika na ekranu, što je velika razlika u poređenju s desetak hiljada (maksimum u prethodnoj igri). Kao neka vrsta nadoknade za manji izbor jedinica, igrač će moći da vodi i heroje koji će napredovati po nivoima i imati ključne uloge u borbama. Naravno, s jednim herojem nećete moći da savladate celu jedinicu sami, ali će zato pasivni bonusi uticati na to da vaša vojska odnese pobedu u bitkama koje na prvi pogled deluju kao siguran poraz. Vođa klana, koji ćete takođe voditi u vidu heroja, imaće i telohranitelje, tako da će on biti malo tvrđi orah, ali ipak ne dovoljno tvrd da se samostalno suprotstavi celoj jedinici. Bitno je i naglasiti da neće sve jedinice biti na raspolaganju svim klanovima iako je reč o istoj državi, jer se klanovi razlikuju po filozofiji ratovanja.

Osvajanje zamkova je isto izmenjeno, na prvom mestu zbog činjenice što će postojati tri tipa tvrđave (na ravnom terenu, na brdu i na obali) sa po pet nivoa, ali i zbog drugačije tehnike ratovanja u srednjovekovnom Japanu. Za razliku od Evropljana, koji su čekali da protivnik osvoji visoke kamene zidine, japanske vojskovođe često su otvarale vrata tvrđave kako bi namamile protivnika u neku od zamki koje postavljaju unutar dvorišta (uski prolazi, zasede i slično).

Vremenski uslovi, koji ozbiljno utiču na situaciju na bojnom polju, takođe su novina. Pošto će u kampanji jedan potez predstavljati jedno godišnje doba, moraćete i na to obratiti pažnju. Primera radi, možda je lakše napasti protivnika koji zimi drži most na reci, jer postoji šansa da će reka biti zaleđena, pa je možete preći i na nekom drugom mestu.

Što se tiče pomorskih bitaka, i tu je najavljeno dosta izmena. Najpre, postoji opcija da neke bitke vodite u priobalnom području, što znači da možete iskoristiti plićake i grebene. Kako su se brodovi u srednjovekovnom Japanu kretali pomoću vesala – a ne, kao u Evropi, pomoću jedara – to znači da će, na primer, moći brže da se zaustave. Druga razlika u poređenju s Evropom jeste to što nisu nosili topove, već su se u borbi oslanjali na strelce, ali i na pešadiju koja je preuzimala ključnu ulogu kada se brodovi dovoljno približe jedan drugom. Brodovi su u to vreme delovali više kao plutajuće tvrđave pune strelaca i vojnika, a najavljeno je 12 različitih vrsta. Postoji čak i ideja da se omoguće kombinovane borbe, gde bi brodovi mogli napadati jedinice na obali i obrnuto, ali se informacija zasad još drži u tajnosti, tako da će se to zasigurno znati tek kad se igra pojavi.

Shogun 2: Total War

ŽANR: potezna real-time strategija
IZDAVAČ: SEGA
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 2011.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: S obzirom na kvalitet serijala Total War, možemo biti skoro sigurni da će igra biti odlična. Pitanje je samo hoće li u potpunosti ispuniti visoka očekivanja

Tekst: Vladislav Herbut

VAMPIRI SU MEĐU NAMA

Ko nije video vampire u video igrama, taj nije video mnogo video igara!

Već duže od veka vampiri su jedna od okosnica popularne kulture – mada se dela koja su zapravo popularizovala vampire, a među kojima se izdvajaju čuveni roman "Drakula" Brama Stockera i kultni filmovi "Nosferatu" (bilo da je reč o prvom Murnauovom iz 1922. ili Hezogovom iz 1979. godine), sada umnogome smatraju "visokom", tj. krajnje ozbiljnom kulturom. Iako nikad zapravo nisu izašli iz mode – o čemu svedoče romani Anne Rice iz osamdesetih i devedesetih godina XX veka, Copollin rimejk "Drakule", crtaći poput Van Helsinga, serijali Blade i Underworld – može se reći da su vampiri u poslednje vreme doživeli pravi bum, zahvaljujući pre svega hordama devojčica, devojaka, ali i mama koje su otkrile njihovu mračnu i senzualnu privlačnost gledajući serijal "Twilight". Jasno je, dakle, da su vampiri već dugo vrlo česta pojava u svim tvorevinama industrije zabave – a tako je i s video igrama, u kojima su krvopije negativci ili glavni likovi češći nego što to možete zamisliti! Danas smo se ovde okupili da malo vidimo kako su to video igre prikazivale ove užasne i romantične monstrume i je li od toga ispalo nešto zabavno što bi ušlo u anale video igranja uopšte.

Vampiri su tvorcima bili zanimljivi još u ranim danima ovog medija, što ima smisla jer ljudi koji se lože na igre počesto imaju tu samotnjačku i antisocijalnu crtu koja čini da im vampiri deluju tako kul. Ako se neko još uvek seća šta su tekstualne avanture, biće nam zadovoljstvo da podsetimo na matori serijal koji je početkom osamdesetih opčinio mnoge štrebere. Reč je o Transylvania igrama, jednim od prvih "grafičkih tekstualnih" avantura, koje su više ličile na nekakav bizaran horor C-produkcije u kojem se pojavljuje svašta – od vanzemaljaca do vukodlaka. Ipak, cela atmosfera odisala je napetošću i nekakvom vampirolikošću, a princeza je bila zarobljena u kovčegu u kuli, što je baš vampirski. Transylvania je lane čak doživela i rimejk za iPhone, pa biste je i vi mogli overiti i proveriti je li zaista vredna pamćenja.

Vampiri su se pokazali kao vrlo dopadljiva tema za video igre i tako što su se u isto vreme pojavili u delima japanskih tvoraca, a prapočetak je bila igra naslova vrlo sličnog gorepomenutom. Konamijeva Castlevania objavljena je davne 1986, čime je započeo, verovatno, najpopularniji serijal vampirskih igara svih vremena. Već u prvoj igri postavljen je standard od koga se do dan-danas malo odstupalo: glavni junak, član

Najpoznatiji protivnik

Vampiri su možda opasni, ali svi imaju dosta problema s njihovim najpoznatijim protivnikom – Buffy Summers. Ova obična čirliderka saznaje da je Slayer i da poseduje specijalne moći da tamani vampire, demone i ostale zle sile. Serija Buffy the Vampire Slayer postala je veliki hit u svetu, a po njoj je urađena i traljava video igra.

Castlevania (PS2, 2004)

Legacy of Kain: Defiance (PC, 2005)

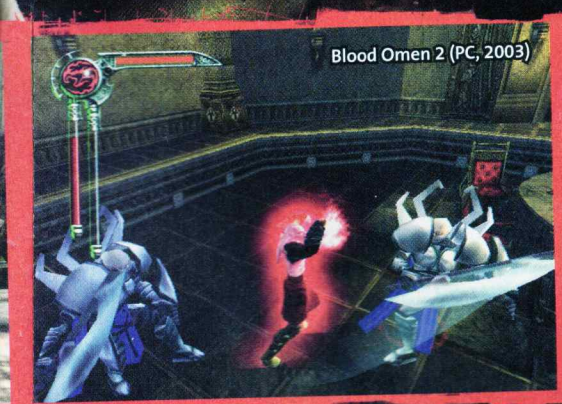
Najpopularniji vampiri

Okej, verovatno ste svi čuli za sagu "Twilight", ali mi u ScreenFunu nismo posvećivali mnogo pažnje ovoj sapunici za tinejdžere. Zgodni vampir Edward Cullen osvojio je srca mlađanih devojaka u novom filmu "Eclipse" ali i Belle Swan, koja je bacila oko i na Jacoba Blacka. Ova trojka žari i pali svetskim bioskopima, a priča se da bi se mogla pojaviti i video igra. Hoće li se zasnivati na Barbie Girls engineu – ne znamo...

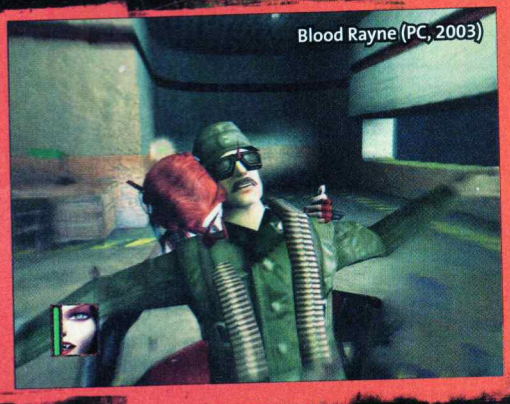
porodice Belmont, lomata se po Castlevaniji, zamku grofa Drakule, da bi konačno porazio moćnog vampira. Serijal Castlevania doneo nam je tokom godina takve dragulje kakvi su Super Castlevania IV, Dracula's Curse i obožavani Symphony of the Night za prvi PlayStation, u kome se pojavio jedan od najpopularnijih vampira u video igrama – Alucard, sin Draculin (čije ime je Dracula, ispisano unazad, ali je sve ostalo u vezi s njim toliko jako da smo mu to odavno oprostili). Krajem ove godine izaći će nov Castlevania naslov, u vidu igre Lords of Shadow, koja će doneti otklon i od klasičnog zapleta i od klasičnog gejmpleja, mada će u srži ostati nepogrešivo akciona i tabačka. S gomilom vampira, naravno.

Još jedan serijal koji se u potpunosti vrteo oko vampira zaslužuje da bude pomenut: reč je o igrama Blood Omen/Soul Reaver, koje su dominirale žanrom akcije iz trećeg lica na PlayStationu devedesetih. Još interesantnije je to što je prva igra Legacy of Kain, zapravo, bila više nekakav RPG iz ptičje perspektive, u kojem nam je predstavljen vampir Kain, ukleti ratnik koji se mora hraniti krvlju, ali se zato može pretvoriti u slepog miša ili vučka (realno, mislimo da bi većina vas prihvatila taj minus uz takve pluseve)! Kain je zasnovao čitavo carstvo i osvojio ceo svet, kao i mnoge igrače, naročito u paru s Razijelom, svojim vernim poručnikom i zakletim neprijateljem, s kojim je bio zvezda brojnih igara. Sasvim dovoljno da Square Enix otkupi licencu od posrnulog Eidosa, tako da se vrlo lako može desiti da zaboravljeni Kain uskoro ponovo neočekivano oživi i izroni iz nekog prašnjavog kovčega!

Glavna draž vampirskih igara nesumnjivo su bili sami likovi – još bolje ako imate priliku da vaš junak bude vampir, što pokazuje popularnost Kaina i Blood Raynea, igre koja je imala malo toga što bi joj išlo u korist osim seksi i kul glavne junakinje – toliko kul da je dobila i svoj film, koji je promptno upropastio režiser Uwe Boll. Čak su i u igrama koje nisu nimalo vampirske vampiroliki likovi umeli da opčine publiku šarmom, što je, recimo, učinio Vamp u Metal



Blood Omen 2 (PC, 2003)



Blood Rayne (PC, 2003)

Vampire: The Masquerade – Bloodlines (PC, 2004)

Super Castlevania IV (SNES, 1991; Wii 2006)

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PS2, 2006)

Blood Rayne 2 (PC, 2005)

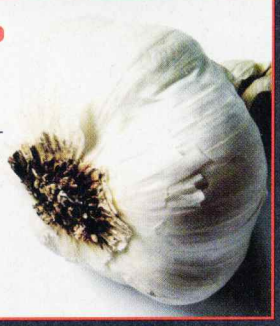
Upoznajte Kaina

Gear Solidu 2 ili Vincent Valentine u Final Fantasyju VII. Zahvaljujući sumanutoj popularnosti kod fanova, Vincent je deset godina kasnije dobio i sopstvenu igru!

Devedesetih godina, vampiri su bili izuzetno zastupljeni u svetu video igara, istovremeno postajući toliko moćni da su nakratko zavladali stonim RPG-ovima. U jednom trenutku, igra Vampire: The Masquerade bila je po popularnosti dostojan rival Dungeons&Dragonsu, pre svega zahvaljujući eksploziji gotske kulture među tinejdžerima tog doba. Naravno, to se prelilo i u video igre. Prvi pokušaj konvertovanja mračnog sveta ovog papirnog RPG-a u nule i jedinice bila je Activisionova igra Vampire the Masquerade: Redemption. Iako je imala sjajnu atmosferu, odličnu zamisao i sjajne magije, borba je naprosto smarala, a ceo pokušaj bio je preambiciozan za tu, 2000 godinu. Četiri godine kasnije, posla da Masquerade prenese na ekrane dohvatio se niko drugi nego Troika games, čuven po Fallout RPG-ovima a rezultat je bila igra Vampire the Masquerade: Bloodlines. Ova epska grandiozna igra imala je vrhunski scenario, sate dijaloga i opcionalnih istraživanja, koristila se Valveovim source engineom... Sve je bilo na njenoj strani, osim što je patila od gomile bagova i ponovo – od šuntave i nezgrapne borbe. Ipak, i dan-danas ima kultni status, patch koji su izdali tvorci, iako više nisu bili plaćani za to, kao i gomilu modova i dodataka što su ih napravili fanovi! Vidite li sada kolika je moć vampira?

Kako protiv vampira?

U narodu, beli luk je lek za sve. U tom, gotovo fanatičnom iskonskom verovanju ide se često tako daleko da se beli luk i danas u nekim domaćinstvima na selu upotrebljava ne samo kao preventiva već i kao magijska zaštita od "zlih duhova", "nevidljivih opasnih sila", pa i vampira. Okačite vezu belog luka oko vrata ili ga se najedite! Spašćete se ne samo od vampira već i od svih ljudi.



Kada će stići...

Test Drive Unlimited 2

Beta test je u toku, a finalna verzija stiže već za mesec dana

FIFA 11

PC verzija dobija grafički engine s konzola, ali ne i sve elemente gejmpleja

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Sećate se problema s kontrolama na E3 pres-konferenciji? Nintendo je u međuvremenu uspešno demonstrirao da Wii MotionPlus radi odlično

Ghost Recon: Future Soldier

Igra je ponovo odložena, i to za narednu godinu. Očekujte je krajem zime

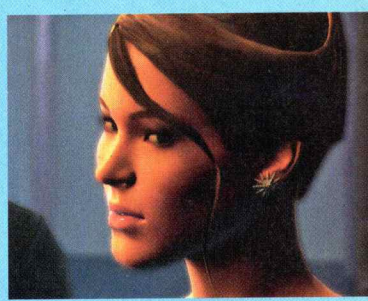
Assassin's Creed: Brotherhood	akcija	16. novembar 2010.	pc
Aliens: Colonial Marines	akcija	2010.	pc, nds
Alice: Madness Returns	akcija	2011.	pc
Batman: Arkham City	arkadna avantura	kraj 2011.	pc
Brink	RPG akcija	proleće 2011.	pc
Battlefield 1943	akcija	2010.	pc
Bulletstorm	shooter	22. februar 2011.	pc
Call of Duty: Black Ops	akcija	9. novembar	pc, wii, nds
Colin McRae: Dirt 3	vožnja	2011.	pc
Castlevania: Lords of Shadow	akcija	oktobar 2010.	
Crysis 2	shooter	1. kvartal 2011.	pc
Conduit 2	shooter	2. novembar 2010.	wii
DJ Hero 2	muzička	22. oktobar 2010.	
Disney: Epic Mickey	arkadna avantura	kraj 2010.	pc
Dead Rising 2	akcija	28. septembar 2010.	pc
Dead Space 2	akcija	25. januar 2011.	pc
Diablo III	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	19. oktobar 2010.	pc
FEAR 3	akcija	20. oktobar 2010.	pc
FIFA Online	sportska	2010.	pc
FIFA 11	sportska	1. oktobar 2010.	pc, wii, ps2, psp, nds
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	30. septembar 2010.	pc
F1 2010	trkačka	24 septembar 2010.	pc
God of War: Ghost of Sparta	akcija	2. novembar 2010	psp
Gears of War 3	shooter	5. april 2011.	
Gothic 4: Arkania	RPG	12. oktobar 2010	pc
Ghost Recon: Future Soldier	shooter	prvi kvartal 2011	pc, wii, psp, nds
Gran Turismo 5	vožnja	novembar 2010.	
Homefront	shooter	22. februar 2011.	pc
Halo: Reach	akcija	14. septembar 2010.	
Infamous 2	akcija	2011.	
I am Alive	survival	2011.	pc, wii
Kane & Lynch 2: Dog Days	akcija	20. avgust 2010.	pc
Killzone 3	akcija	28. februar 2011.	
Lara Croft and the Guardian of Light	avantura	18. avgust 2010.	pc
Little Big Planet 2	platforma	novembar 2010.	
Mafia II	akcija	24. avgust 2010.	pc
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World	borilačka	proleće 2011.	
Max Payne 3	akcija	2011.	pc
Medal of Honor	shooter	15. oktobar 2010.	pc
NBA 2K11	sportska	24. septembar 2010.	pc, wii, ps2, psp
Nail'd	vožnja	12. oktobar 2010.	pc
Need for Speed: Shift 2	vožnja	1. kvartal 2011.	pc
Need for Speed: Hot Pursuit	vožnja	16. novembar 2010.	pc, wii
Red Faction: Armageddon	akcija	mart 2011.	pc
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	16. novembar 2010.	
R.U.S.E.	strategija	17. septembar 2010.	pc
Rock Band 3	muzička	26. oktobar 2010.	wii, nds
Ride to Hell	akcija	2011.	pc
SOCOM: Special Forces	akcija	1. kvartal 2011.	
Spiderman: Shattered Dimensions	akcija	7. septembar 2010.	pc, wii, nds
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	26. oktobar 2010.	pc, wii, psp, nds
Test Drive Unlimited 2	vožnja	21. septembar	pc
The Sims 3	simulacija	26. oktobar 2010.	pc, wii, nds
The Agency	MMO	12. decembar 2010.	pc
The Legend of Zelda: Skyward Sword	avantura	2011.	wii
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	akcija	3. septembar 2010.	pc, wii
Valkyria Chronicles II	RPG	31. avgust 2011.	psp
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Batman: Arkham City

Mark Hamill je najavio da će ovo (nažalost) biti poslednji put da daje glas Jokeru

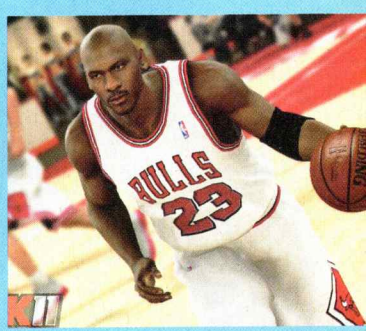
I Am Alive

Posle mnogo odlaganja i promene razvojnog tima, igra bi trebalo da bude spremna do proleća



James Bond 007: Blood Stone

Joss Stone je morala je skupiti kosu kako bi olakšala posao razvojnom timu



NBA 2K11

Michael Jordan je dobio svoj mod – The Jordan Challenge

Tekst: Miloš Tešić

MAFIOZA NA TROJCI

Iako je obično Microsoft taj koji uspeva da obezbedi unikatan daunloud sadržaj za svoju Xbox 360 konzolu, ovaj put će jedino vlasnici PS3 biti u prilici da igraju proširenje The Betrayal of Jimmy, i to potpuno besplatno. Drugi DLC pod nazivom Jimmy's Vendetta, biće dostupan i za Xbox 360, odnosno PC, vrlo brzo po izlasku igre. Mafia II stiže na sve pomenute platforme 24. avgusta 2010, a demo se pojavio 10. avgusta.

SC2 ZA 100 MILIONA?

Naime, ugledni Wall Street Journal nedavno je objavio da je Blizzard uložio upravo ovoliku sumu na izradu nastavka legendarnog RTS-a, što bi ga učinilo daleko najskupljom igrom svih vremena (rekord je držao Gran Turismo 5, sa 60 miliona dolara). Blizzard, ipak, tvrdi da je u pitanju greška i da nikada nije objavio punu cenu, kao i da je 100 miliona dolara stvarno potrošeno, ali na World of Warcraft.

ZABORAVITE LOADING EKRANE

...bar za Killzone 3. Zahvaljujući raznim trikovima, ali i sve većoj snazi današnjeg hardvera, učitavanja postaju neprimetnija, ali će ih nastavak velikog FPS hita potpuno eliminisati. Zahvaljujući strimovanju podataka (konstantnom pozadinskom učitavanju, neprimetnom za igrača), više nećete morati da čekate i po 30 sekundi kako biste prešli na sledeću scenu. Nadamo se da će i drugi razvojni timovi početi da slede primer Guerilla Gamesa.

RAT SVETOVA

Capcom i Namco spremni su da ukrste pesnice, i to u formi dveju borilačkih igara! Capcom će objaviti Street Fighter X Tekken koristeći se svojim Street Fighter IV engineom, a Namco priprema Tekken X Street Fighter, baziran na Tekkenu 6. Bez obzira na to što će oba ostvarenja imati sličan izbor boraca, može se očekivati da se ona potpuno razlikuju, budući da na njima rade potpuno različiti razvojni timovi. Sjajna vest, koju bi mogla nadmašiti jedino najava za Mortal Kombat vs Street Fighter. Ali još je rano za tako nešto.

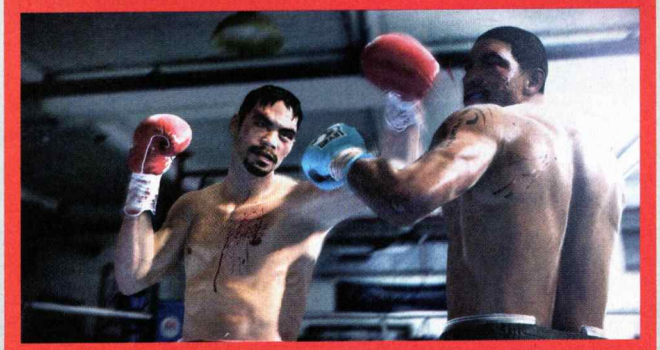
I MILOM I SILOM

Resident Evil: Afterlife spreman

Četvrti film Resident Evil pojaviće se u bioskopima 10. septembra ove godine i biće prilagođen 3D tehnologiji. Ovaj put, Alice (Milla Jovovich) pokušava da spase ljude koji su preživeli širenje T-virusa u Los Anđelesu i zajedno s njima krene u obračun s prvim čovekom zloglasne korporacije Umbrella – Albertom Weskerom. Fanovi igračkog serijala sigurno će biti veoma zainteresovani za ovo ostvarenje, jer se u njemu pojavljuju i ikone serijala, poput Claire Redfield (glumi je Ali Larter), Chris Redfield (Wentworth Miller) i Jill Valentine (Sienna Guillory). Paul WS Andersson, koji je režirao i prethodnike, trebalo bi da bude dodatna garancija da ovo neće biti promašaj.

ŠAMPIONSKI FIGHT NIGHT

EA Sports je objavio da radi na novom nastavku sjajnog boks serijala, koji planira da objavi 2011. godine za PlayStation 3 i Xbox 360. Razvojni tim – EA Canada – ističe da će osveženi singlplejer mod biti najveća inovacija, to jest da će promeniti način na koji su dosad funkcionisale sportske igre. O čemu je zapravo reč – još uvek nije saopšteno. Ono što je sigurno jeste da će na spisku biti 60 do 65 boksera iz sadašnjosti i prošlosti. Upravljački sistem takođe će se izmeniti kako bi dobio na preciznosti, ali će, verovatno, ostati i tradicionalne kontrole preko samih tastera.



SCREENFUN

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY™

SCREENFUN

SPIDER-MAN

SHATTERED DIMENSIONS

ALISA DOBILA PODNASLOV

Odavno najavljen nastavak legendarnog serijala American McGee's Alice, koji se pojavio pre čitavih deset godina, imaće dodatak Madness Returns. U ovoj priči, Alisa je upravo puštena iz duševne bolnice i pokušava da se izbori s halucinacijama i zabludama nastalim nakon što joj je porodica tragično stradala u požaru. Povratak u zemlju čuda, koju je osvojilo nepoznato zlo, sigurno joj neće pomoći u tome. Igra je planirana za sledeću godinu, a pojaviće se za PC, Xbox 360 i PlayStation 3.

ZOVEM SE FUN, SCREENFUN

Iako smo navikli da James Bond igre prate neke od filmova ovog junaka, nova avantura agenta 007 – Blood Stone – potpuno je originalno ostvarenje, na kome radi Bizzare Creations, nama najpoznatiji po serijalu Project Gotham Racing. Zato i ne čudi što ćete dobar deo vremena provesti za volanom glisera ili automobila, jureći razne sumnjive likove. Osim toga, s protivnicima ćete se obračunavati vatrenim oružjem, ali i golim rukama, a sve to na atraktivnim lokacijama širom sveta, koje uključuju Atinu, Istambul, Monako, Sibir i Bangkok. Daniel Craig i Judi Dench pozajmili su glasove Bondu, odnosno M, a njima će se pridružiti lepa britanska pevačica Joss Stone, koja je uradila i naslovnu temu za ovo ostvarenje. James Bond 007: Blood Stone pojaviće se krajem godine, i to za PC, PlayStation 3 i Xbox 360.

A sada malo vi...

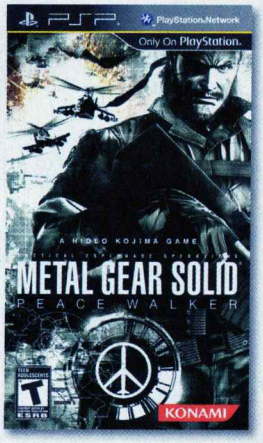
Pismo meseca

WC gaming

Ćao, ScreenFune, je li normalno igrati DS i PSP u WC-u, kad obavljate veliku nuždu?

Kenjator

ScreenFunBank: *Apsolutno da! Ne samo što je normalno nego to preporučuje i Svetska zdravstvena asocijacija, pogotovo ako vam velika nužda traje duže. Iskoristili ste vreme maksimalno! Inače, u slučaju da imate zatvor, igrajte igre poput Pimp my Ridea za PSP ili Elf Bowlinga za DS. Sigurno će vas proterati...*



MGS: Peace Walker: Prijatne trenutke u WC-u želimo uz igru koju ti šaljemo brzom poštom

Stari brojevi

Hej, 'bar dan, ScreenFune, kako ste svi vi tamo, ja sam dobro i da vam kažem priču... i tako. Dugačka priča vas je smorila? Znate, meni je hobi da sakupljam vaše časopise (i da ih čitam, naravno, čitam jedan tekst 20 puta jer ga zaboravim, pa mi je opet zanimljiv)! Stvar je u tome što mi fale brojevi od 1 do 31 (ala ih imam), a želeo bih da vas pitam gde bih mogao da ih nađem (znam da vas to pitaju mali milion puta, ali od viška glava ne boli). Još nekoliko stvari: hoćete li skoro napisati preview one nove Zelde? Jedva čekam da izađe, video sam negde da će Wii verzija Call of Duty: Black Opsa izaći kasnije, i to možda godinu dana nakon ostalih. Je li to tačno?

Pozdrav od Brke!

ScreenFun: *Ćao, Brko! Kakav ti je to hobi, kad se njime baviš polovično, pa ti fali pola brojeva ScreenFuna? Sad ti je brk zaigrao, pa bi da skupiš celu arhivu. To baš i nije tako jednostavno jer mi ne prodajemo stare brojeve. Međutim, pogledaj na forumu – tamo se uvek nađe neko ko prodaje stare brojeve.*

Umetnik

Zanima me ima li neki malo jednostavniji program za pravljenje 3D animacija (ako uopšte ima takvih)? Pokušao sam s Animoidsom, ali nisam uspeo.

Dimitrije

ScreenFun: *Jesi li pokušao s olovkom i papirom? Možda ti ne leže umetničke veštine? Da ne bismo u tebi ubili nekog novog Pikasa, pružićemo ti novu šansu – probaj Googleov program SketchUp. Od njega nema lakšeg, a pri tom je i (donekle) džaba.*

Jazbina

Pozz, ScreenFune! I sami znate da ste najbolji, zato ću preći na stvar. Iako vas čitam od 41. broja, ovo mi je prvo pismo. Znam da sam kasno počeo da kupujem vaš časopis, ali ranije me nije zanimao gejmerski svet. Kao prvo, hteo bih da vas pitam da li neko u redakciji sluša rok ili metal, svejedno, a kao drugo – imam nekoliko pitanja za vas:

1. Šta mislite o igri Lair, koja je izašla pre dve-tri godine za PS3? Ako može mišljenje i ocena.
2. Hoće li izaći PS4?

Kržan \m/

ScreenFun: *Ne, slušamo samo narodnjake, ali samo one najgrđe kako bi nam što manje ulazili u kancelariju i tražili repromaterijal.*

1. Lair je katastrofa od igre, pa se nemoj mnogo petljati s njom. Dobio bi dvojčicu.

2. Hoće, jednog lepog dana

Svet u ratu

Eee, pozz. . . Zadovoljan sam odgovorom na pitanje šta se desilo s Makarovom. Pre nedelju dana prešao sam jedini deo cod koji mi je preostao, u pitanju je World at War. Nije ništa posebno – kratka je kampanja, efekti onako, grafika takođe. Šta im je značila ona bonus slika, gde nacisti zombi napadaju sa svih strana? Kad su već stavili naciste, mogli su i Hitlera, japanske kamikaze, pa da u fullu upropaste igru. Mogli su ubaciti pesmu "Hodam sad kao zombi"

Stefan

ScreenFun: *Važno da si ti zadovoljan odgovorom. Nacisti, zombiji, godzile, narodnjaci i ostale pošasti uvek su tu da nam malo upropaste život.*

Radnice

Dragi moji radnici (i možda koja radnica, mada čisto sumnjam :) ScreenFuna (veliko S), veliki pozdrav i jedan veliki naklon za Vas (veliko V) , Vaše čelične živce i Vašu apstinenciju, a sve to radi donošenja recenzija najnovijih gejmerskih čuda nama (malo n), običnim smrtnicima.

Imam nekoliko pitanja za Vas:

1) Moja konfa je: 2 GB DDR2 RAM, nVidia GT220 1GB DDR2, Intel Dualcore E6600 @3,07 GHz itd. Na toj konfi igram GTA IV na rezoluciji 1.366 x 768, te sve opcije na maximumu, osim view distance, koji je na 50%, i vsynca, koji je isključen (sve to na benchmarku pokazuje 30 do 35 fps). Mogu li mi na ovu konfu novije igre tipa Bioschock 2, Crysis... i eventualno neke nadolazeće, recimo, Crysis 2?

2) Ne mogu obrisati nijedan (.exe) file s desktopa, a na svim ostalim lokacijama nije problem. Mogu to učiniti pomoću nekih programa, ali se pitam postoji li za to neki trajni fix (inače, proces kojim se koristi program uvijek je explorer.exe, a njegovo restartovanje ne pomaže, a ne može ni u safe modu).

3) Postoji li kakav fix za Assassin's Creed 2 da mi omogući igranje na rezoluciji 1.024 x 768 na widescreen monitoru a da nema onih "black bars" gore i dolje, kao što za Assassin's Creed 1 ima fix pod imenom FOV Hack (a tog istog nema za dvojku)?

4) Magazin je sjajan, rubrike i kriteriji ocjenjivanja maestralni, samo imam jednu zamjerku: zašto nemate više preporuka besplatnih igara, što ste dali u rubrici DŽMMO s linkovima, i tako to?

Armin

ScreenFun: *Ima kod nas i radnica! Lektorka Saša (veliko S) čita ova vaša pisma i psuje u sebi što vas nastavnici i profesori nisu naučili pravopisu. Imajte obzira prema njoj i pokušajte da upotrebljavate sva slova... pogotovo ona s kvačicama!*

1. Grafička ti je podigla dva prsta i pita se može li biti izuzeta iz te konfiguracije jer kaska za drugim komponentama, ali generalno mašina ti nije loša, moći ćeš na njoj da igraš pomenute igre. Doduše, u nižoj rezoluciji.

2. Nije virus?

3. Nema rešenja za crna polja iznad i ispod slike u igri AC2. Kupi widescreen monitor.

4. Čekamo da se besplatne igre malo nakupe, pa ćemo pisati.

Voli da bije

Dobro veče. Pre svega, želim da vam zahvalim što ste mi objavili pismo u jednom od prethodnih brojeva. Tad sam vas hvalio, tako da ne želim da trošim vaš dragoceni prostor na ponovno zahvaljivanje, već prelazim na problem: NEMA VIŠE DOBRIH BEAT-EM-UP I HACK 'N' SLASH IGARA ZA PC! Pre nego što sam igrao Arkham Asylum i AC2, omiljene igre bile su mi DMC, GoW i PoP serijali. Postoji li nešto slično za čije potrebe ne moram da palim mozak, već da trčim, sečem, bijem, ritam itd.? Naravno, ako uz to može biti i kvalitetno, dobijate lubenicu!

The Clown Prince of Crime

ScreenFun: *Kako si znao da je kod nas veče? Dobro veče i tebi. Iako je tačno da više nema toliko dobrih beat-em-up igara za PC, moguće je da si takve igre prerastao, pa ti sada više leže one u kojima treba nešto da razmišljaš. Razmisli o tome. Razmisli i o tome da nabaviš konzolu – tamo ima mnogo više takvih igara.*

Pukotina

Zzzzz, ScreenFune! Treba mi pomoć, u teškoj sam situaciji, oči su mi crvene i nadute, ruke mi se tresu, a vene pulsiraju. Moji kažu da je to od preteranog igranja kompa, ali je to nemoguće. Igram samo kad mi sestra nije tu (nemam sestru), kada ne učim (nikad ne učim) i kada ne igram basket (ne igram košarku otkad postoji NBA 2K10). Otišao sam doktoru jer su moji bili ubeđeni da haluciniram. Doktor je to potvrdio. Šta ima on meni da postavlja dijagnoze, kad ima rogove?! U 63. broju bilo je nečega o kriterijumima objavljivanja pisama. Otrčao sam do prodavnice po "milku" od 250 g jer sam veliki obožavalac korup... poklona. Noseći je kući, sapleo sam se i ispustio je. Zubima ju je uzela troglava mačka i pobegla. Sada sam totalno švorc, ostalo mi je malo para u šteku za kupovinu igrica: 100.000 $. Onda sam odlučio da zaboravim problem s nemaštinom i seo da se utešim Batmanom. Sada moram paliti, osećam leptiriće u stomaku... Poison Ivy mi je namignula!!!

Wolverine

ScreenFun: Ti si pukô. Nema ti pomoći.

Mobilni

Pozz, Sfune! Kad će izaći mobilni telefon Samsung B3410w Ch@t, koji ste objavili u nekom od prethodnih brojeva?

Slobodan

Starkraftovanje

Želite da se obučete po poslednjoj **StarCraft II** modi? Sve što treba da uradite da biste osvojili majicu jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **sfun starcraft**. Na kraju poruke napišite ime, prezime i adresu.
Cena SMS poruke iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

ScreenFun: *Šta je sad ovo? Pitanje o telefonima!? Hoćemo li znati da odgovorimo? Hoćemo li se snaći??? Pokušaćemo da odgovorimo kao da smo neka ozbiljna redakcija: Poštovani Slobodane, hvala na interesovanju za tekst koji je objavljen na stranicama našeg cenjenog magazina o video igrama, namenjenog mladima i svima onima koji žele da se informišu o tokovima industrije elektronske zabave. Želimo ovim putem da te obavestimo da se traženi mobilni telefon pojavio na našem tržištu i da se može kupiti po maloprodajnom ceni od 15.650 dinara u poslovnicama kompanije Roaming Electronics d. o. o. Prijatno, i pišite nam ponovo.*
Uf, prošlo je!

Doney Kongie

Dragi SF, mnogi počinju pisma rečenicama poput "Neću da vas hvalim itd.", ali tako ćete ostati bez pohvala koje zaslužujete! Naime, pre svega, da pohvalim vaš izveštaj o sajmu E3. Pratio sam događaje preko interneta, pa kad sam na naslovnoj strani video "27 igara sa E3", pomislio sam da tu neće biti ničeg što već ne znam. Ali onda sam pročitao vaš kratak ali meni i te kako sladak članak o povratku serijala "Donkey Kong Country", što me je krajnje obradovalo, jer ne samo što to nisam znao već mi je pomenuti serijal nekada bio među omiljenima, nekada davno, u vreme SNES-a. Takođe, moram pohvaliti vaš izbor za Miss Pixel ;). Ada Wong svakako bi bila i moj izbor. I za kraj, imam nekoliko pitanja. Zanima me hoće li Final Fantasy XIV moći na bilo koji način da se igra u singlplejer modu, jer sam manje-više fan ovog serijala i dovoljno me je pogodila činenjica što je Sony izgubio ekskluzivu s Final Fantasyjem XIII, još mi samo fali da isti taj serijal pređe u MMORPG, žanr koji uopšte ne volim... I da, je li Infogrames/Atari, šta god da su sad oni koji su pravili Hogs of War, rekao išta u vezi s igrom Hogs of War 2? Bila je najavljena još za april prošle godine, međutim, priča je slična onoj s Duke Nukem Forever... Ako ništa drugo, bilo bi mi lakše da znam zasigurno da je taj, potencijalno sjajni naslov otkazan.

Slepi Prorok Netopir

ScreenFun: *Kakav si ti to prorok, kad ne možeš sam sebi odgovoriti na ta pitanja? Okej, malo si i slep, pa ćemo ti pomoći. Dakle, Final Fantasy XIV nećeš moći da igraš u singlplejer modu. Bolje se privikavaj na MMO pošto sve igre idu u tom pravcu. Što se tiče igre Hogs of War 2, od nje nema ni traga ni glasa, tako da je verovatno otišla u večna lovišta s Infogramesom.*

Bojno polje

Dobitnici igre Battlefield: Bad Company 2 za PS3 su: **Danijel Jeličić iz Žablja** (0644097xxx), **Davor Milenković iz Sremske Kamenice** (0658097xxx) i **Marko Blagojević iz Rume** (0644691xxx). Dobitnici, javite se redakcije radi preuzimanja nagrade!

Fenomen "milka"

ScreenFun: *"Milka" je baš popularna u poslednje vreme. Tu je Milka Canić, pa Milka Forcan, na kraju "milka" od 250 grama. Dobili smo je od Svetislava, Vuka, Marka, Lazara, Edina aka Peloponiusa, Naruta i Stefana. Zahvaljujemo svima na poklonu, ali žalimo što su virtuelne. Nijedna se ne može gricnuti. Moraćemo da promenimo pravilnik za mito i korupciju...*

DESKTOP MESECA: VLADIMIR

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY

SCREENFUN AWARD

Posle mnogo odlaganja, prvi deo trilogije konačno pada u šake nestrpljivih fanova

Dvanaest godina po izlasku strategije koja je izmenila svačije poimanje kvaliteta u tom igračkom žanru, fanfare su označile dolazak dugo i željno očekivanog nastavka. StarCraft II konačno je stigao i, poput slavnog starijeg brata, počeo da osvaja nove generacije igrača.

Iako je od prvog Starcrafta prošlo dvanaest godina (jedanaest, ako računamo ekspanziju Brood Wars), za Jima Raynora i stanovnike sektora Koprulu, koji se u šakama imperatora Mengska oporavljaju od invazije Zerga, proteklo je svega četiri sezone. Jimova pobuna zbog Arcturusa Mengska, oslobodioca koji je pokazao svoje pravo lice i samoproglasio se imperatorom, odavno je izgubila dah. Naš posrnuli junak, na čelu grupice preostalih pratilaca, polako gubi veru da je stvari moguće promeniti. Sveža i iznenadna invazija Zerga daje narodnooslobodilačkom pokretu vetar u leđa, a pojava Sare Kerrigan, bivšeg Ghost komandosa a sadašnje kraljice Zerga, pruža Jimu lični motiv da stvari već jednom istera na čistac.

StarCraft II: Wings of Liberty i njegova teranska kampanja predstavljaju prvi deo trilogije, koji će se u narednim godinama nastaviti ekspanzijama Zerg (Heart of the Swarm) i Protoss (Legacy of the Void). Singlplejer kampanja igre sastoji se od tridesetak misija, pa je dugačka otprilike kao kampanja prvog StarCrafta. Struktura

Izbori u kampanji

Na nekoliko mesta u singlplejer kampanji StarCrafta II biraćete između dve varijante, u zavisnosti od afiniteta prema određenom NPC liku ili eventualnom bonusu. Ovi izbori ne menjaju tok glavne priče, ali vam daju/oduzimaju opcioni sadržaj, motivišući vas da kampanju pređete više od jednaput.

Napad na oklopni voz Dominiona

kampanje, u kojoj postoji nekoliko račvanja i dosta opcionih misija, takva je da pruža motivaciju za višestruko igranje. Da ponovo igrate kampanju (na, recimo, težem nivou od prelakog Normala), može vas motivisati odličan i zarazan sistem Achievementa, na koji će, kao i u World of Warcraftu, malo ko ostati imun. Što se tiče gejmplej strane, to jest kontrole i ponašanja jedinica u misijama, igra je pretrpela najmanje izmena. Zapravo, osim jedinica koje su u stanju da se šaltaju s jednog na drugi nivo terena, ništa drugo, iole krupnije, nije menjano. Naravno, nekih starih poznanika nema,

Sarah Kerrigan, The Queen of Blades, glavom i krilima

Znaš da je dan počeo loše kada ti robot kaže da ka tvojoj bazi ide najveća buba u svemiru

Misija na vulkanskoj planeti poseduje interesantan zez... lavu!

drugi su malčice redizajnirani, treći su potpuno novi, ali je suština mehanike ostala ista. I u singlplejeru i u multiplejeru igra je bazirana na brzini kliktanja, selekciji i rapidnoj proceni situacije.

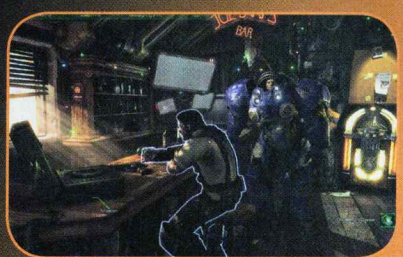
U grafiku StarCrafta II uloženo je zaista mnogo truda i još više para. Sve je lepo, umiveno i nadasve savršeno optimizovano: igra bez problema radi i na konfiguracijama starim nekoliko godina, što Blizzardu osigurava maksimalno široku bazu potencijalnih korisnika. Mnogo više od vizuelnog prikaza jedinica u misijama oduševiće vas filmovi između njih: Blizzard je ovaj put zaista prevazi-

šao sam sebe, a isto se može reći i za fantastične "rendere" sekcija u krstarici Hyperion i drugim misionim lokacijama, koje inače zamenjuju "raspričane glave" na 2D pozadini iz originalnog StarCrafta. Tokom "međumisionog kuliranja" možete ćaskati s članovima posade, menjati muziku na džuboksu, gledati vesti, kliktati na neke predmete iz Jimove prošlosti i slušati pričicu u vezi s tim, kao i inicirati potrošnju para i istraživačkih resursa zarađenih u misijama radi nadogradnje jedinica, objekata ili borbenih sposobnosti.

Za mnoge igrače, osnovna poenta StarCrafta uvek je bio samo i isključivo multiplejer. Široka zajednica ljubitelja ovog, vrlo kompetitivnog e-sporta proslavljaće izlazak StarCrafta II kao drugi rođendan: sve ono što vole – doneto im je u novom, grafički neuporedivo lepšem izdanju, uz minimalne izmene sistema na koji su navikli. Gomila klasičnih jedinica malo je ili nimalo ušteđena u skladu s nekoliko novih, a

Blizzard je potrošio mnogo vremena, veštine i novca da tri (potpuno) različite strane dobro izbalansira. Hirurški odvojivši singlplejer od multiplejera, Blizz je možda zbunio novajlije, koje su bonuse osvojene u modu za jednog igrača očekivali u multiplejeru, u kome nekih jednica nema, a za zajedničke važe drugačija pravila (npr. mod siege tanka u multiplejeru se mora istrenirati pre upotrebe).

Redizajnirani Battle.net neizbežan je deo priče o multiplejeru, iz gomile dobrih i nekoliko loših razloga. Sistem sada povezuje sve sadašnje i buduće Blizzardove igre u jedno čvorište vezano za zajednički nalog, koji vam omogućava da imate, između ostalog, jednu uniformnu listu prijatelja i za World of Warcraft i StarCraft II (i da u realnom vremenu ćaskate, bez obzira na to ko šta igra). Individualni ili timski multiplejer, zavisno od preferencijala (1v1, 2v2, 3v3...), pod haubom ima odličan sistem povezivanja igrača, zavisno od veštine, koji u skladu s mečevima što ste ih odigrali u ligi za vežbu (practice league), formira sliku o vašoj veštini i uparuje vas s protivnicima sličnog skilla. S obzirom na popularnost igre onlajn, u svakom trenutku na mreži je dovoljno igrača, pa nećete čekati duže od nekoliko sekundi da kreirate partiju.



Kuliranje između misija

Velika kozmetičko-funkcionalna novina u poređenju s originalnim StarCraftom jeste "međumisiono kuliranje", koje vam pomaže da se bolje upoznate s likovima, situacijom i okruženjem. U brodskoj kantini, komandnom mostu, oružarnici ili laboratoriji možete razgovarati s članovima posade, gledati vesti ili slušati muziku iz džuboksa, kliktati na memorabilije iz prošlosti (slika Sare Kerrigan i slično). U okviru ovog interfejsa moguće je inicirati i potrošnju para i istraživačkih poena na nadogradnju jedinica i objekata.

KABUUUM: Laserski top

Buši, HA-HA-HA-HA! Moćni laser svrdla vrata Xel'Naga bunkera

Istraživanje i nadograđivanje

Ispunjavajući glavne i sporedne zadatke u misijama, dobijaćete "istraživačke poene", koji dolaze u dve varijante – Protoss i Zerg. Njih možete iskoristiti za otključavanje posebnih borbenih bonusa i specijalnosti, što vam znatno može pomoći u misijama (na primer, jedna od opcija jesu automatske rafinerije, koje ne zahtevaju radilice). Drugu vrstu unapređenja imamo u sferi neposredne kupovine dodatnih sposobnosti za jedinice i građevine, koje kupujete novcem zarađenim u misijama. Ni jedna ni druga kategorija bonusa ne prenose se na multiplejer.

Loša strana novog Battle.neta usko je povezana sa sistemskom integracijom vašeg naloga i kontrolom putem matičnog servera, što znači da nema više dobrih starih oflajn turnira u lokalnoj mreži vaše igraonice, povezivanja dvaju laptopova kablom radi 1 na 1 partija u vikendici i sličnih stvarčica. Sada ste stalno onlajn, vidljivi svima ko vas je stavio na listu prijatelja, što se određenom procentu igrača nimalo neće svideti. Onlajn restrikcije postoje i za korisnike moćnog editora mapa, koji dolazi uz igru: svaku "custom" mapu morate registrovati onlajn, a Blizzard zadržava pravo da vam je bez objašnjenja obriše. No ovo poslednje može zakačiti zaista zanemarljiv broj igrača.

Odličan singlplejer, zarazan sistem ačivmenta, neponovljiv multiplejer... StarCraft II, i pored cene od 6.000 dinara, predstavlja najbolji izbor za sve ljubitelje kvalitetnih real-time strategija koji žele dugotrajnu zanimaciju.

StarCraft II: Wings of Liberty

ŽANR:	real-time strategija
IZDAVAČ:	Blizzard Entertainment
BROJ IGRAČA:	1–8
TERMIN:	27. jul 2010.
PLATFORME:	PC PS3 X360 Wii DS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.6 GHz, 1 GB RAM, 6600 GT ili ATI 9800 Pro
+	Ultimativni real time strateški gejmplej; odlična grafika i grandiozna produkcija; neprevaziđen multiplejer
–	Gluma likova u singlplejeru prepuna je dosadnih klišea
GRAFIKA:	Lepo, umiveno i nadasve savršeno optimizovano: u grafiku StarCrafta II uloženo je zaista mnogo truda i još više para — 5
GAMEPLAY:	Čista klasika, uz svega nekoliko izmena i dopuna sistema koji savršeno funkcioniše već dvanaest godina — 5
ZAKLJUČAK:	*Najznačajnija PC igra u 2010. godini stigla je taman kad treba: finalni mesec letnjeg raspusta mnogi će provesti uz StarCraft II* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

Stare i nove face

StarCraft II donosi mnoštvo starih i nekoliko novih likova. Pored Jima Raynora, glavne zvezde celog šoua, bitne i sporedne uloge tumače i Sarah Kerrigan, Zeratul i Arcturus Mengsk. Od pridošlica se izdvajaju Tychus Findlay, Raynorov partner iz starih, kriminalnih dana (da, naš junak je bio krimos pre nego što je postao šerif u koloniji Mar Sara), Matt Horner, simpatično uštogljeni kapetan pobunjeničke krstarice Hyperion, Gabriel Tosh, exdominion Spectre komandos (super Ghostovi), Dr. Ariel Hansen, naučnica kojoj ćete pomagati da zbrine koloniste s planete koju je napao Zerg i Valerian Mengsk, ambicionzni sin zlotvora na čelu Dominiona. U jednoj "cameo" ulozi pojavljuje se i Nova, famozna junakinja nikada neprežaljenog Starcraft: Ghosta (rad na igri prekinut je pre nekoliko godina). Sve likove u igri, nažalost, karakteriše klišeizirana gluma i fazoni bazirani na dosadnim stereotipima.

Dr. Ariel Hansen

Gabriel Tosh

Tychus Findlay

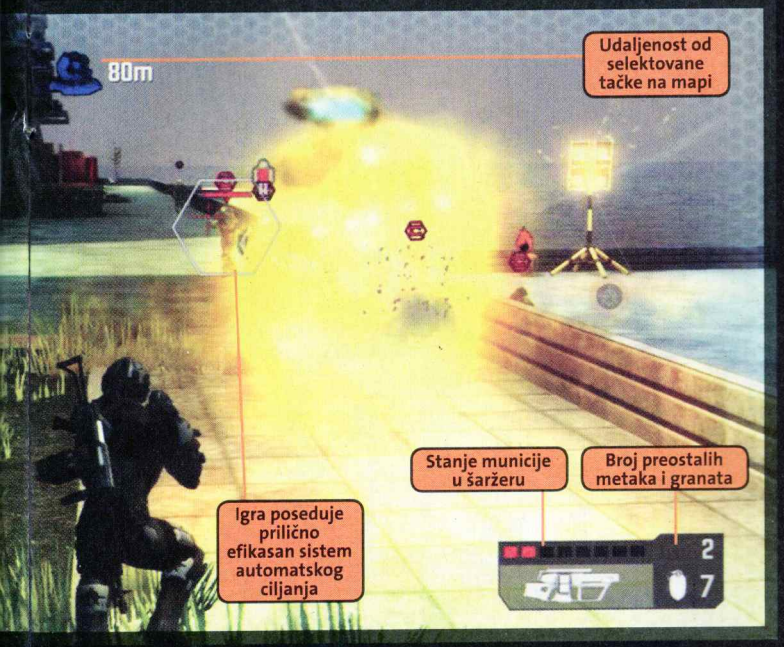
CRACKDOWN 2

Genetski modifikovanim policajcima budućnosti stvarno nije lako

Genetski modifikovanim policajcima budućnosti stvarno nije lako. Danju se bore s teroristima, noću se mlate s mutantima, napredovanje na poslu im je povezano sa skupljanjem zelenih kugli po balkonima i krovovima zgrada... Uz to su na konstantnoj radio-vezi s komandirom, koji ne prestaje da zvoca i komentariše svaki potez što ga naprave u borbi s urbanim zlom. Čini se da je lakše biti kriminalac...

Crackdown 2 nastavak je jedne od najupečatljivijih "ranih" ekskluzivnih igara za Xbox 360, akcionog sandboxa gde ste igrali ulogu superpolicajca koji se na ulicama i krovovima Pacific Citya bori s gangovima koji terorišu pošten svet. Sudeći po početnim postavkama dvojke, mladac ne samo što nije uspeo da održi grad u komadu nego je debelo zaribao i na polju očuvanja fizičkog integriteta njegovih stanovnika. Pacific City iz Crackdowna 2 jeste grad u ruševinama: gangovi su se

Pravi policajci ne propuštaju nijednu priliku za fitnes



ujedinili i formirali terorističku organizaciju Cell, a jadnim pučanstvom proširio se virus što je veći deo populacije pretvorio u mutirane zombije koji se boje svetla, ali koji noću izmile iz rupa u misiji terorisanja preživelih (nešto nalik filmu "Ja sam legenda" sa Willom Smithom). Vaš posao u igri biće sledeći: kokajući se s Cellom danju i frikovima noću, tražićete i aktivirati jedinice koje služe za punjenje nekakvog solarnog kolektora za spaljivanje mutanata. Kad aktivirate svih devet, Pacific City imaće problem manje.

Ako želite da rano sumiramo mišljenje o igri, ono bi glasilo otprilike ovako: Crackdown 2 relativno je zabavan, mada sadržajno siromašan sandbox s akcentom na akciji umesto priče. U igri, osim osnovne postavke, gotovo da nema razrade zapleta: od početka do kraja radićete jedan te isti posao, i nećete, kao u sličnim igrama, dolaziti u dodir sa NPC likovima ili bilo kim ko bi dao dublji smisao vašim avanturama. Kao protiveža siromaštvu sadržaja, autori su u igru ubacili vrlo zarazan sistem napredovanja. Svaka pojedinačna veština (upotreba vatrenog oružja, vožnja, veština s granatama i eksplozivom, skill u bliskoj borbi...) razvija se u skladu s tim kako se njome koristite (više pucanja -> veća efikasnost s oružjem; više pesničenja, veća šteta koju pravite udarcima...). Izuzetak od ovog pravila jeste agilnost, to jest sposobnost za skakanje udalj i uvis, što je veština koju razvijate isključivo skupljajući zelene kugle (orbove), rasute po krovovima, budžacima i drugim teško pristupačnim lokacijama. Potraga za orbovima, sistem pokušaja i greške u platformskim naporima da prikupite što više zelenih kugli imaju ogroman značaj za ostatak igre jer se kampanja ne može završiti ako nemate makar nivo 4 u kategoriji agilnosti (neki solarni sistemi nalaze se na vrlo visokim zgradama).

Osim siromaštva priče i pomalo monotone akcije, igri zameramo i činjenicu što je vožnja motornih vozila potpuno marginalizovana. Jednostavno, nećete imati ni želje ni potrebe da vozite kola jer ćete kraičkom oka stalno zapažati udaljene orbove do kojih valja doći, tako da će vam se više isplatiti da se gradom krećete skačući po krovovima nego vozeći se. Zelenih orbova, inače, ima pet stotina, što će igračima koji su pedantne picajzle dati dovoljno materijala za višenedeljno igranje. Ali to nije sve! U igri postoji još toliko plavih orbova, koji daju mali "bust" svakoj pojedinačnoj veštini, a koji su skriveni na još zaguljenijim mestima. OK, je li ovo sve? Ne! U ultraskrivenim budžacima Pacific Citya nalazićete audio-dnevnike novinara i drugih protagonista koji iz prve ruke pričaju o događajima što su doveli do širenja zaraze među populacijom i formiranja terorističke grupe Cell. Ovih dnevnika ima nekoliko desetina i dobro su skriveni, a ono što nam nikako nije jasno jeste to zašto su autori želeli pošto-poto da sakriju priču od prosečnog igrača, koji nema vremena da se zavlači ispod svakog kamena. Dakle, malo pucanja i mnooogo više skakutanja jesu lajtmotivi igre: ako vam se ovo čini primamljivim, ne časite časa, nego nabavljajte Crackdown 2.

Crackdown 2

ŽANR:	akciona sandbox igra
IZDAVAČ:	Microsoft
BROJ IGRAČA:	1–4
IZAŠLA:	6. jul 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	16 : 9, 480p, 720p, 1080p, DD5.1, Xbox LIVE!

\+ Potraga za orbovima, penjanje i akrobacije prilično su zarazni

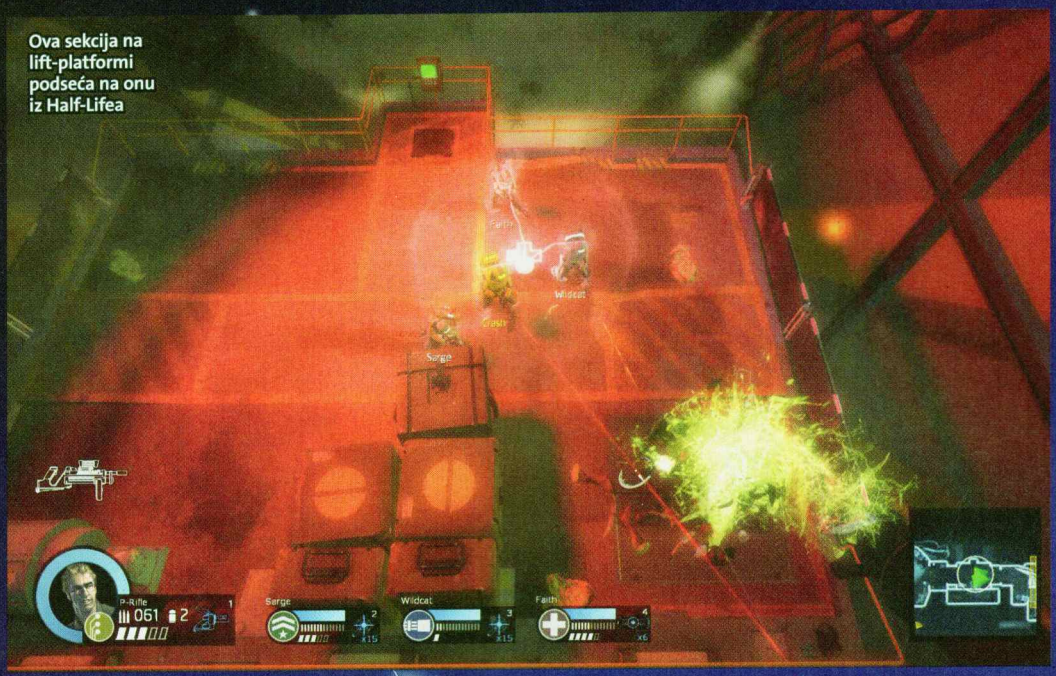
\- Mršava priča, koja postoji samo u tragovima; vožnja je potpuno marginalizovana

GRAFIKA: Cell shaded bez ikakvih poboljšanja od prvog Crackdowna. 4–

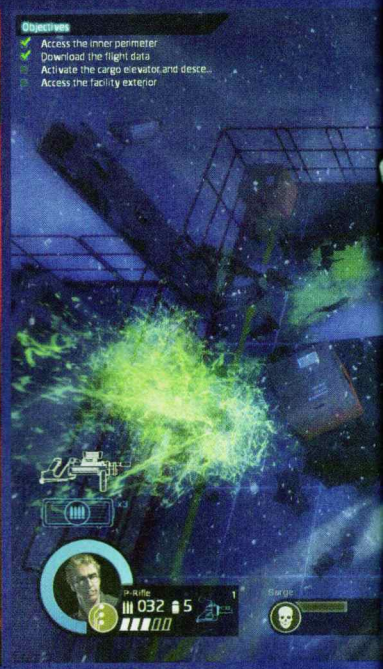
GAMEPLAY: Penjanje, skakanje, pucanje, gaženje... Akcioni sandbox bez mnogo priče, ali sa sasvim dovoljno akcije i istraživanja 4

ZAKLJUČAK: *Relativno zabavni, mada sadržajno siromašni sandbox s izraženom akcijom umesto priče* 4–

Tekst: Stojan Karamatijević



Ova sekcija na lift-platformi podseća na onu iz Half-Lifea



ALIEN SWARM

Izometrijski Left4Dead s vanzemaljcima umesto zombija

Napravite modifikaciju

Na forumu igre Alien Swarm možete pronaći SDK (software development kit), pomoću koga možete razviti sopstvene nivoe i kampanje. Već se sada na internetu može naći mnogo solidnih ostvarenja koje su kreirali sami igrači, što igri garantuje da će još dugo ostati u fokusu popularnosti. Ako i vi napravite nešto, obavezno nam javite!

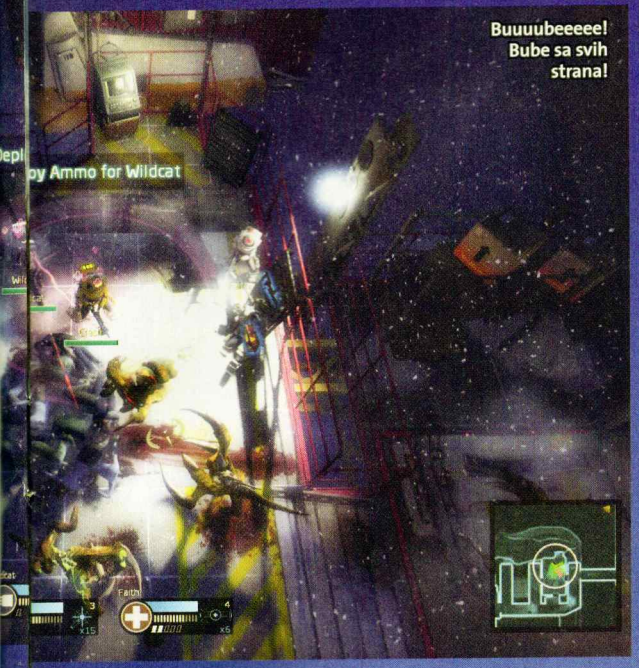
Kooperativne akcione igre bile su potpuno zaboravljen žanr dok Valve nije dunuo i obrisao prašinu s ideje o tome da igračima multiplejer pucačkih igara saradnja može biti podjednako interesantna kao i međusobno nadmetanje. Left4Dead, igra koja je udahnula nov život kooperativnom multiplejeru, inspirisala je mnoge uspešne i manje uspešne imitatore. Alien Swarm spada u prvu kategoriju, onu kojoj zaista vredi pokloniti dragoceno slobodno vreme.

Šta je Alien Swarm? Left4Dead s vanzemaljcima umesto zombija, prezentovan u izometrijskoj, poluptičjoj perspektivi umesto u 3D iz prvog lica? Otprilike tako nešto. U pitanju je besplatna igra, nastala po motivima moda za Unreal Tournament, čije je autore Valve zapazio i ponudio im zaposlenje; plod njihovog višegodišnjeg rada kompanija je mušterijama ponudila džabe (njima su, valjda, platili kulučenje). Prilično lep gest, zar ne?

Alien Swarm, igra žestoko inspirisana filmovima Alien 8 i Aliens, po grafici i izvođenju veoma podseća na Alien Breed: Impact (vidi tekst iz prošlog broja), s tom razlikom što je od početka smišljena kao kooperativni proizvod namenjem četvorici igrača (umesto jednom ili dvojici, maksimumu Alien Breeda). U igri postoje četiri klase: officer, special weapons, medic i tech. Prve dve su čisti DPS-ri, dok druge dve, osim što prave štetu, imaju i bitnije role u misijama. Medic je, naravno, ono što je u MMORPG igrama healer: sekundarna stvar u njegovom arsenalu jeste uređaj koji postavlja na zemlju i koji leči igrače u određenom radijusu; Tech je inženjerac koji je jedini u stanju da hakuje terminale i koristi se aparatom za zavarivanje da otpečati ili zapečati vrata (ideja je, naravno, maznuta iz Kamerunovog filma "Aliens").

Osnovica uspeha u igri, pogotovo ako je igrate u društvu ljudi, a ne bo-

Hilovanje – ludom radovanje



Buuuubeeeee! Bube sa svih strana!

Zvekni pesnicom kutije i oslobodi prolaz

Jedna prilično izbalansirana ekipa

Pumpe, cevi, teška industrija... Okruženje kao izmišljeno za invaziju elijena

tova, jeste kreacija izbalansirane grupe. Jedina klasa koja je zaista neophodna jeste tech (hakovanje terminala i vrata, otvaranje prolaza letlampom): bez njega ćete se zaglaviti već na prvoj krivini. Tech je veoma koristan i za dopunjavanje municije kolegama, jer difoltni komad njegovog borbenog kompleta čini i portabl skladište municije. Druga, ne formalno, ali suštinski još bitnija klasa jeste medic, koji će sebi i celoj ekipi krpiti ujede i ubode elijena. Ostatak ekipe možete izabrati po sopstvenom nahođenju: možete ići, recimo, s dva techa i dva medica, mada je bolje uzeti dodatne teškaše (officer i special weapons) radi bržeg i efikasnijeg kidanja vanzemaljskih grupa. Alien Swarm poseduje i 64 Steam Achievementa, što može znatno motivisati pasionirane igrače, koji se ne mogu smiriti dok skalu kompletiranja igre ne doteraju na 100%. Ubijanje elijena i uspešno kompletiranje nivoa donosi vam iskustvene poene, koji vam automatski podižu igračke nivoe i otključavaju nove i ubojitije primerke oružja. Kada konačno otključate lanser granata i bacač plamena, Alien Swarm postaje klanica kakvu ste dosad malo puta videli.

U poređenju sa svim konkurentskim igrama, Alien Swarm ima jednu krucijelnu prednost: potpuno je besplatan. Sve što vam treba za dobru zabavu jeste PC prosečnog kvaliteta (ako tera Half-Life 2, na konju ste), internet konekcija i Steam klijent (www.steampowered.com), koji je takođe besplatan. Tri raspoložena drugara takođe su vrlo bitan sastojak, mada igra poseduje matchmaking sistem, koji vas može povezati i s potpunim strancima. Igru možete igrati i samostalno (oflajn), kada ćete kontrolisati jednog komandosa, dok će drugima upravljati AI, dozvoljavajući vam da naizmenično preuzimate ulogu klase čije vam sposobnosti u određenom momentu trebaju (npr. techa za hakovanje vrata).

Iako je mini-kampanja od koje se sastoji igra relativno kratka (dva sata za uvežbanu ekipu koja neće "vajpovati"), uz Alien Swarm dolazi i SDK, pa ako ste dovoljno spretni, možete sami napraviti dodatne nivoe.

Motion scanner, kao i mnoge druge stvari, maznut je iz filma Aliens

Alien Swarm

ZANR: kooperativna izometrijska pucačina

IZDAVAČ: Valve software

PROJIGRAČA: 1–4 TERMIN: 19. jul 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVA: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 6600 GT ili ATI X800

\+ Odlična kooperativna akcija; solidna grafika i vizuelni efekti. Igra je potpuno besplatna

– Samo jedna, vrlo kratka mini-kampanja

GRAFIKA: Sasvim zadovoljavajuća: pored FPS/TPS naslova, source engine je vrlo pogodan i za izometrijske 3D igre — 4

GAMEPLAY: Četiri naoružana drugara, horde vanzemaljaca, jedna istraživačka stanica... Svi sastojci dobre zabave – tu su — 4

ZAKLJUČAK: *Što je džabe, i bogu je drago. Još ako je džabe i dobro, ihaj, puna šaka brade!* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

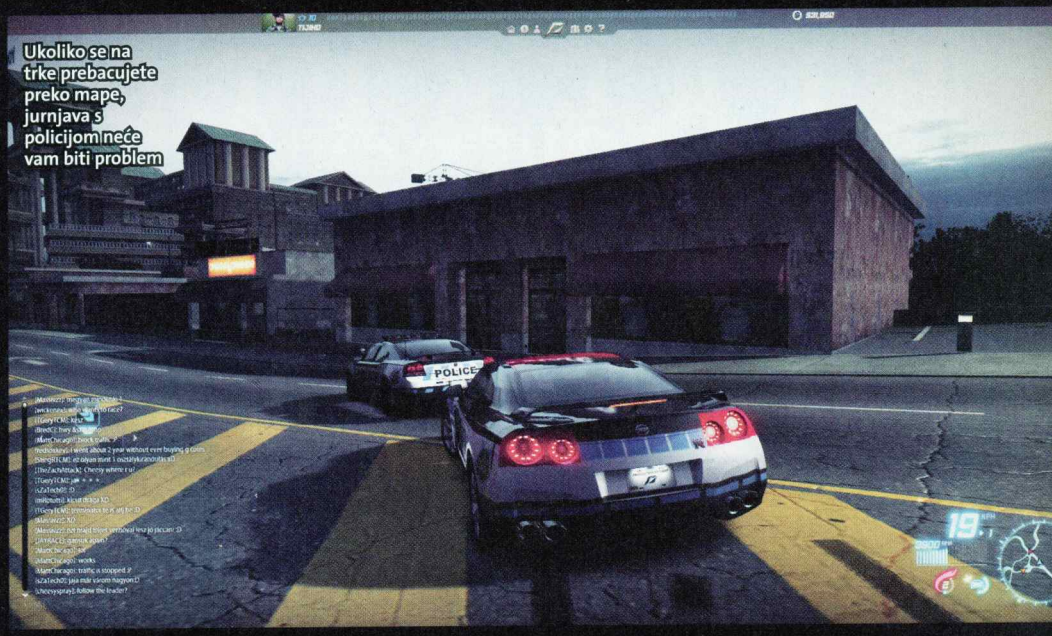
NEED FOR SPEED WORLD

Pristupačna onlajn vožnja s pedigreom velikog Need for Speeda

Nakon opsežnog zatvorenog beta testiranja, započetog još u oktobru prošle godine, Blackbox i Electronic Arts, odeljenje iz Singapura, odlučili su krajem jula da ponude najširoj publici Need for Speed: World. World je najnovije izdanje NFS franšize i predstavlja vožnju potpuno okrenutu ka multiplejeru. Zbog dizajna i arkadnijeg pristupa, ovaj naslov je najlakše opisati kao Most Wanted ili Carbon, u kojem se takmičite s pravim protivnicima iz celog sveta.

Igra započinje izborom jednog automobila iz najniže klase, a u tu svrhu potrošićete najveći deo startnog keša, što vam ne ostavlja mnogo sredstava u budžetu za doterivanje ljubimca. Dodatni novac zarađivaćete u okršajima širom imaginarnog grada – kombinacije Rockporta i Palmonta – viđenih u pomenutim delovima serijala.

Autori su poslušali brojne zahteve igrača, pa je u izbor načina trkanja, pored singlplejera i multiplejera, uvršćena i opcija za kreiranje privatnih partija, koja dozvoljava da se takmičite samo s prijateljima. Singlplejer se odlikuje nezanimljivim duelima s kompjuterski vođenim vozilima, koja ćete vrlo lako pobeđivati, dok multiplejer omogućava dalje napredovanje, jer pored love, sa svakim trijumfom dobijate i određen broj iskustvenih poena, koji otključavaju nove automobile, poboljšanja ili trke. U početku će izbor biti



skroman, dok dalji progres donosi više lokacija i događanja, ali i nove opcije u garaži. Pored takmičarskih trka, moguće je krstariti gradom i u free roam modu, a tu je i policija, s kojom se možete juriti u maniru starijih igara.

Sama fizika više odgovara arkadnim vožnjama, pa ponašanje vozila ne poštuje realnost kao Shift, a akcenat je stavljen na nitropogon, kao i velike skokove. Ovakav osećaj upravljanja prate i powerupovi, koji vam mogu znatno pomoći ili sabotirati vaše protivnike na stazi. Nakon svake trke dobijaćete izvestan broj novih unapređenja izvlačeći kartice, a ostale ćete moći da dokupite s boost poenima, koji se pazare za pravi novac. U poređenju s beta verzijom, dodate su i neke od popularnijih želja igrača, poput unapređivanja performansi vozila ili uvođenja lokacije na kojoj učesnici mogu komunicirati i prikazivati svoje automobile, što je svakako pohvalno.

Celokupna igra je umnogome ispeglana u poređenju s beta izdanjem. Većina poznatih bagova je nestala, pa je stabilnost bolja nego ranije, ali je preostalo nekoliko mana, koje umeju pomalo upropastiti doživljaj. Učitavanja između trka umnogome su smanjena, i sve funkcioniše brže nego ranije, ali ćete se nagledati loading ekrana prilikom odlaska na stadion namenjen interakciji među korisnicima. Sama prezentacija je odlična u poređenju s ostalim MMO igrama, ali grafički primetno zaostaje za aktuelnim standardima.

Iako je teoretski besplatan, World ipak ima svoje, ne baš naivno ograničenje, do kojeg vodi dospevanje do desetog nivoa. Iako se igra, za one koji nisu kupili starter paket, tu ne zaustavlja, dalje napredovanje nije moguće. To znači da je igraču na raspolaganju desetak kola i skroman izbor trka, dok kupovina pune verzije omogućava napredovanje do pedesetog nivoa i odabir između nekog od 25 automobila. Glavna zarada koju ovaj naslov ostvaruje postiže se prodajom boost poena, pa ostaje malo nejasno zašto su se razvojni tim i izdavač odlučili da naplaćuju i potpun pristup, te na taj način odbiju dobar deo igračke publike. Oni pak tvrde da je starter paket prvi i poslednji koji će se naplaćivati, a da će sve naknadne dopune i nova vozila nuditi bez dodatne novčane nadoknade. Jedino još nije jasno kada će nešto početi da se radi na tom planu.

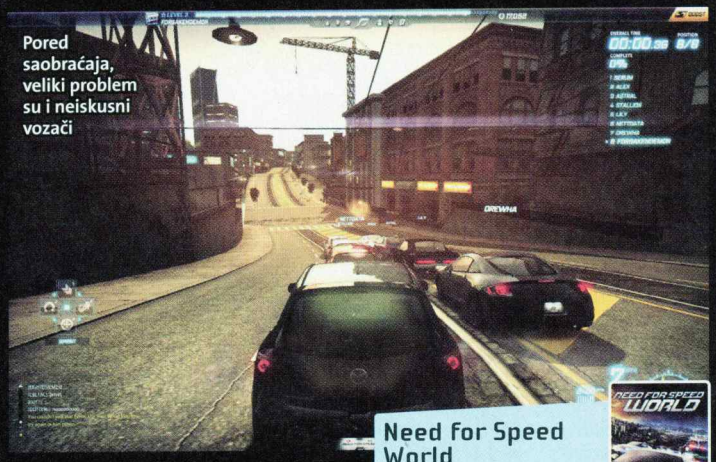
Iako još nisu dovoljno hrabri da iz naslova igre obrišu 'beta', to ne mora značiti ništa loše, već naprotiv – planiranje daljeg razvijanja i unapređivanja. Ipak, u ovakvom obliku kakva je sad, igra NFS: World predstavlja jedno od interesantnijih MMO izdanja, svakako vredno kupovine starter paketa.

Automobili u igri

Početni izbor:
Mazda Mazdaspeed3
Mitsubishi Eclipse GT
Nissan 240SX
Nissan Silvia
Toyota Corolla GT-S
Dodge Charger R/T
Dodge Challenger
Volkswagen Scirocco
Dodge Charger SRT8

Nissan 350Z (Z33)
Volkswagen Golf R32

S kupovinom starter pakovanja:
Mazda RX-7
Mitsubishi Lancer Evo IX MR-Edition
Nissan 370Z (Z34)
Audi S5
Lotus Elise
Subaru Impreza WRX Sti
BMW Z4 M Coupe
Lexus IS-F
Porsche Cayman S
Audi R8 4., FSI Quattro
Chevrolet Corvette Z06
Lamborghini Gallardo LP560-4
Nissan GT-R
BMW M3 GTR



Need for Speed World

ŽANR: MMO vožnja
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1–
TERMIN: 27. jul 2010.
PLATFORME: PC PS3 X360 Wii PSP NDS PS2
ZAHTEVI: P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, 6800/X1300

+ Interesantna ideja, najavljeno konstantno unapređivanje naslova, u potpunosti besplatan...
– ...ali samo uslovno, do desetog nivoa, bagovi i lag i dalje postoje

GRAFIKA: Modeli automobila i okoline bolji su nego u sličnim MMO izdanjima (APB), ali dosta zaostaju za Shiftom i drugim novijim vožnjama — 4–

GAMEPLAY: Arkadno izvođenje i powerupovi odlično leže u onlajn okršajima, dok ponuđenih trka ima manje nego što smo se nadali — 4

ZAKLJUČAK: *Ukoliko ste voleli Carbon ili Most Wanted a zainteresovani ste za žanr MMO, onda su velike šanse da vam se i World dopadne. Ako vam se dopadne, kupite ga* — 4

Zašto kupovati u pretprodaji?

Izdavači često nude nagrade najbržim mušterijama, tj. onima koji su spremni da kupuju na neviđeno. Svi koji su odlučili da nabave NFS World pre njegove premijere – obezbedili su sebi sledeće stvari:

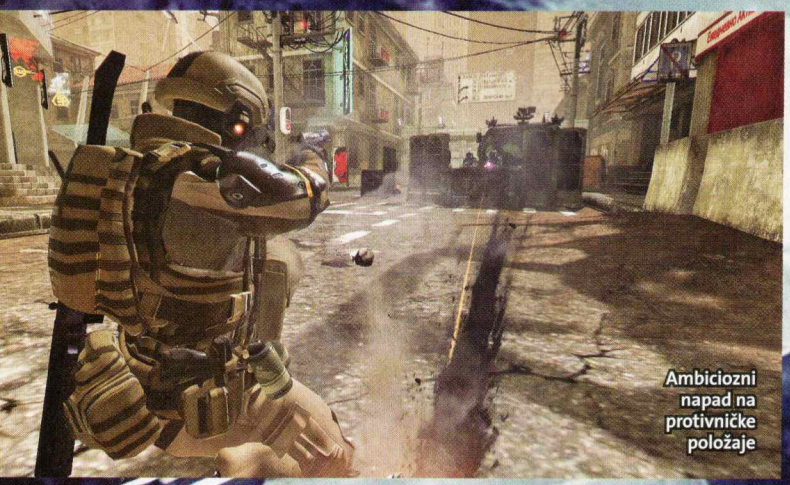
- Zagarantovano mesto u svim preostalim zatvorenim beta fazama
- Pristup finalnoj igri nedelju dana pre premijere
- Rezervaciju nadimka pre nego što on postane nedostupan
- VIP titulu
- Ekskluzivan auto, koji se razlikuje u zavisnosti od distributera
- Boost u vrednosti cene starter paketa

Tekst: Nikola Dolapčev

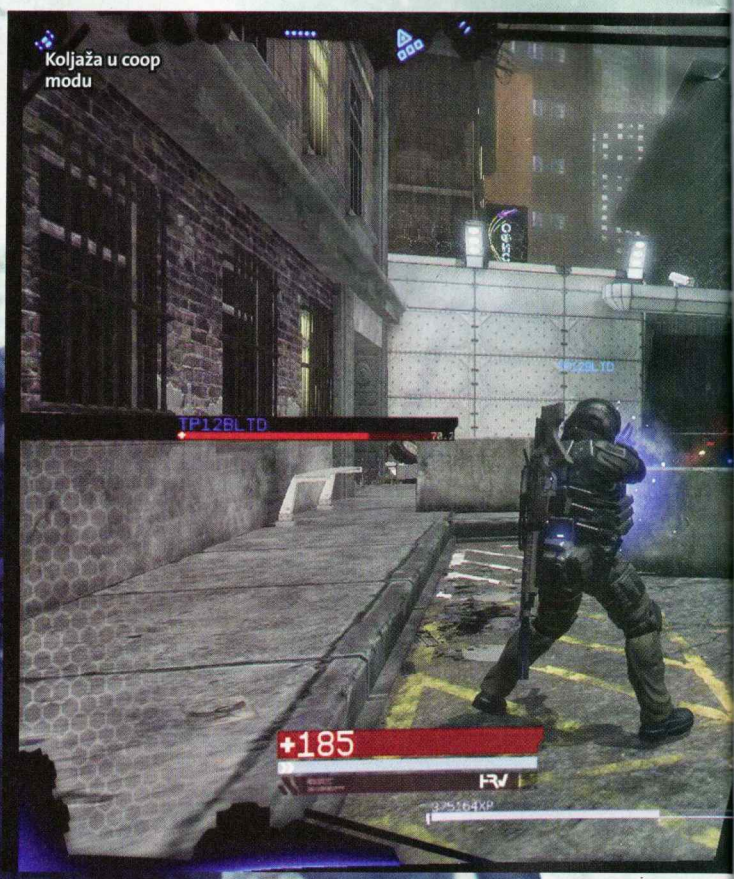
pc ps3 360

BLACKLIGHT TANGO DOWN

Jeftin multiplejer doživljaj za popunjavanje sušne sezone FPS-ova



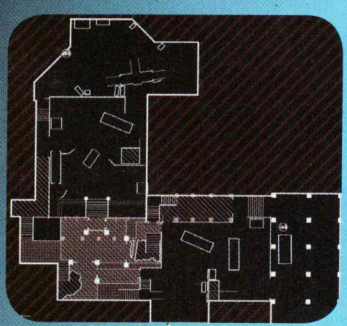
Ambiciozni napad na protivničke položaje



Koljaža u coop modu

Veliki FPS hitovi – Call of Duty, Medal of Honor ili Battlefield – dugo su, pored odličnog moda za jednog igrača, nudili i impresivan multiplejer, koji je bivao veoma popularan i po nekoliko godina nakon premijere. Međutim, ako uzmemo u obzir cenu i nove mape, koje je trebalo posebno platiti, igranje ovih naslova podrazumeva i veliku investiciju. Zato nas je i zainteresovalo novo izdanje Ignition Entertainmenta, koje pokušava da ponudi istovetan osećaj velikih multiplejer ratišta za mnogo manje para.

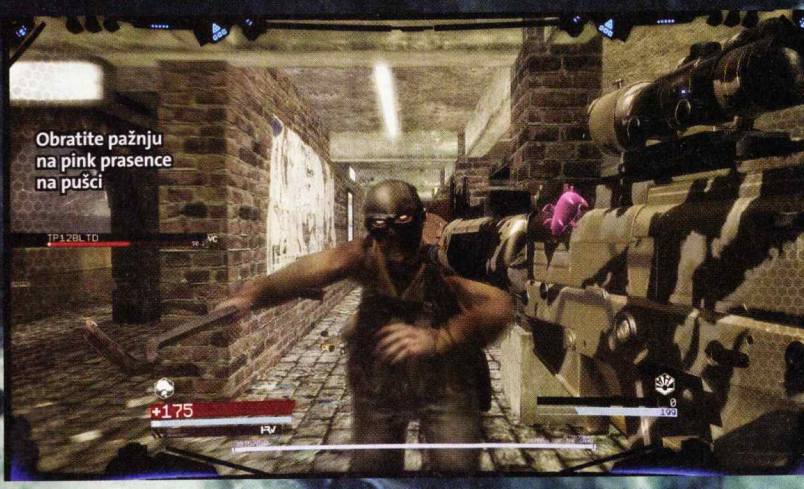
Blacklight: Tango Down (BTD) jeste pucačina iz prvog lica, u potpunosti okrenuta onlajnu, što znači da singlplejer uopšte ne postoji, kao ni nekakva priča, koja se tek donekle može naslutiti na osnovu uputstva koje dolazi s naslovom. Kako scenario uopšte nije razvijen ni u samoj igri, jedino je bitno znati da se radnja odvija u bliskoj budućnosti i da je naučnofantastičnog karaktera. BTD poseduje sedam režima igre i ukupno 12 mapa. Nijedan od ovih modova nije revolucionarnog karaktera, tako da su implementirane varijacije deathmatch i capture the flag scenarija. Trenutno je u igri dovoljno učesnika, pa se na pronalaženje rivala i pokretanje partije ne čeka mnogo. Ono što se odmah može primetiti jeste da svaki protivnik ima svoj rang, kreiran na osnovu broja iskustvenih poena. Slično drugim, popularnijim naslovima, svako učešće u jednom meču donosi određen experience, što dalje otključava bolje naoružanje i dodatne pogodnosti. Ipak, razlika između igrača koja nastaje na ovakav način ni na koji način nije regulisana, pa ćete se kao početnik neretko boriti s daleko iskusnijim likovima. Oni će uz to imati oružje koje više

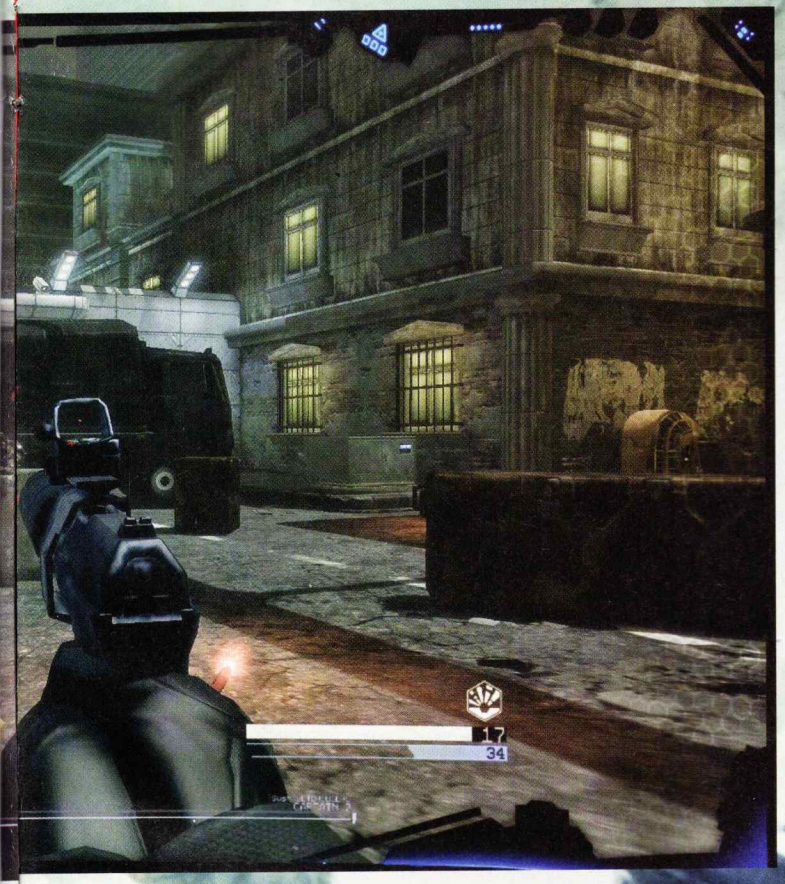


Mape

Nije problem u mapama. Ima ih 12 i prilično su zanimljive – deluju kao dobra podloga za zanimljive mečeve. Problem je u broju igrača. Na mapama nema nikoga, pa ćete nekad morati da čekićate i sat vremena da biste započeli partiju. Unlike.

Neko nije dobro prošao iza zaklona





prašta nepreciznost od vašeg arsenala, pa se u takvom duelu lako gine nakon svega nekoliko primljenih pogodaka.

Jedna od novina za ovakav tip igara jeste to što se glavni lik koristi specijalnim vizorom, na kojem su podaci o municiji i zdravlju, a pomoću kojeg može videti protivnike i kroza zidove. Ova zgodna opcija ima vremensko ograničenje, nakon čega sledi period dopunjavanja baterija, kad ne možete koristiti ovu mogućnost. Kako se i ostatak igre posmatra kroz taj vizor, postoji i specijalna vrsta bombe, koja, bačena u vašoj blizini, na displeju prouzrokuje nešto što liči na blue screen of death.

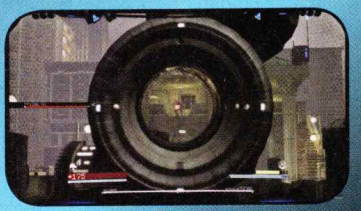
Kooperativni mod za najviše četiri igrača, nazvan Black Ops, dovoljno je zanimljiv ukoliko imate još tri saborca, a nešto manje ako ste sami, jer su zadaci veoma jednostavni i bez pohvalnih inovacija ili zanimljivijih momenata. Ipak, experience poene koje tu zaradite možete iskoristiti u ostalim modovima, pa ih vredi igrati barem radi toga.

Grafički, BTD nije spektakularan i nedostaje mu dosta toga da bi se mogao meriti s aktuelnim FPS naslovima, ali budući da je pravljen za niži cenovni rang, u svojoj konkurenciji je sigurno iznad proseka. Greške u engineu, na koje ćete sigurno naleteti, neće vam bitnije poremetiti užitak. Neka dizajnerska rešenja i kreirane mape – za svaku su pohvalu, dok je zvuk standardno dobar, pa tu nemamo većih zamerki. Vlasnici računara neće biti oduševljeni činjenicom što je PC verzija jednostavna konverzija sa Xbox 360 konzole, pa ne postoji opcija za tekstualnu komunikaciju među igračima.

Ukoliko ste se zasitili prošlogodišnjih hitova, ili jednostavno želite da predahnete malo i probate nešto novo – možda je Blacklight Tango Down pravi naslov za vas. Iako ne poseduje kvalitet i produkciju pomenutih hitova, dobićete više nego što platite.

Budženje

Igra dozvoljava unapređivanje oružja do iznemoglosti. Pored Weapon Tagova, koji ukrašavaju oružje, tu su i ozbiljni dodaci, poput snajpera.



Sve promene su vidljive u igri

Blacklight: Tango Down

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Ignition Entertainment
BROJ IGRAČA: 1–
TERMIN: 7. jul 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2.0 GHz, 2 GB RAM, 7800/X1900 XT sa 256 MB

\+ Niska cena, vizuelne karakteristike, iskustveni poeni i nagrađivanje

\– Previše slična drugim igrama, ne poseduje mnogo toga novog

GRAFIKA: Prilična doza bagova, ali je dizajn interesantan 4–

GAMEPLAY: Multiplejer okršaji su zanimljivi i drže pažnju dovoljno dugo, barem kada nekako dostignete viši iskustveni nivo 3+

ZAKLJUČAK: *Ukoliko ovih dana tražite zanimljivu pucačinu iz prvog lica za malo novca, Blacklight: Tango Down interesantna je opcija... ako nađete nekog igrača na serveru* 4

Tekst: Nikola Dolapčev

Alien Shooter 2: Conscription

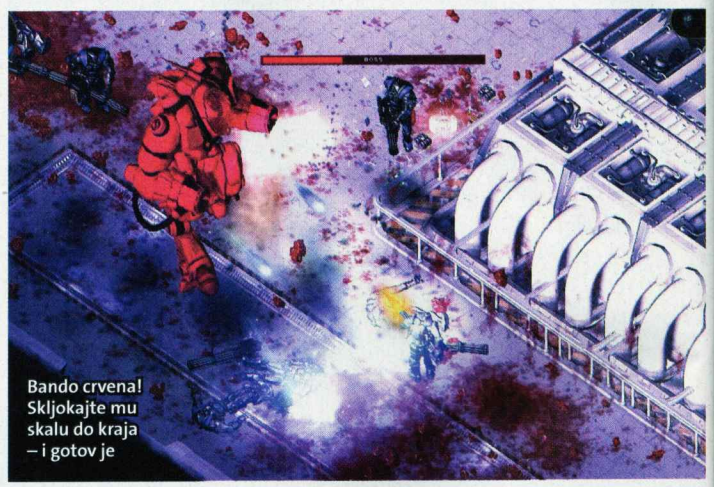
Dvodimenzionalno spasavanje čovečanstva satiranjem hordi elijena

Iznutrice, limfa, krv i ostale tečnosti čine grafiku razigranom

Za ovakve prostorije spremačica dobija brdo kinte

Alien Shooter, Zombie Shooter, njihovi nastavci, međunastavci i polunastavci spadaju u onu sortu igara koje, i pored objektivnih nedostataka, postaju gotovo kultni fenomeni. U pitanju su jeftini, dvodimenzionalni šuteri, obogaćeni izuzetno zaraznim gejmplejom na kome im može pozavideti velika većina "normalnih" igara. Unajkraće, svi ovi Shooter naslovi iz kompanije Sigma Team mogu se opisati kao dvodimenzionalne verzije Serious Sama, 200% luđe i krvavije od svog 3D uzora.

Conscription je spinoff Alien Shootera 2 i njegovog međunastavka Vengeance, igra u kojoj ponovo preuzimate ulogu usamljenog vojnika koji se bori protiv najezde zavojevača iz dalekog svemira. U novoj igri, naš junak se, za promenu, kači i s vojskom odbeglog generala koji uzgaja svoj hibrid alijena za ko zna kakve dijabolične ciljeve. Glavni adut ovog serijala uvek su bile masovne bitke s hordama od nekoliko desetina (pa i stotinu) neprijatelja, a Conscription, naravno, ne odstupa od ove dobitne kombinacije. Stotinak različitih primeraka naoružanja podeljeno je u nekoliko kategorija: pištolji, puškomitraljezi i minganovi, bacači plamena i raketa, laseri, plazma, jonski i drugi energetski topovi. Svako oružje ima specifičan ubojni efekat na protivnike, a skupljanje para za jače primerke jedna je od glavnih motivacija za prelaženje nivoa. Pored oružja, u igri postoji gomila drugih, opcionih dodataka kojima možete opremiti svog lika: oklopi različite otpornosti, implanti koji povećavaju statistike i borbene sposobnosti, automatski robotski dronovi što vas štite paljbom... Igra poseduje i lagane RPG elemente: ubijajući elijena i prelazeći misije, stičete iskustvene poene, koje možete iskorisiti za podizanje borbenih karakteristika nalik na health, preciznost, snagu ili renegeraciju zdravlja. Conscription, kao i sve prethodne igre od iste firme, pokreće dvodimenzionalni engine: 2D grafika sa sprajtovima i crtanom pozadinom radiće i na najslabijim kompjuterima, što i nije neka kompenzacija za arhaični izgled. Ipak, u situacijama kada na ekranu imate stotinak protivnika, a posebno kada te iste protivnike razmažete po podu i kada sve počne da pršti od limfe, krvi, izlučevina i komada tkiva, igra na specifično čudan način počinje da izgleda veoma atraktivno. Dakle, najveći adut ovog prastarog enginea jesu efekti oružane paljbe i njihovo dejstvo na protivnike.


Bando crvena! Skljokajte mu skalu do kraja – i gotov je

Da rezimiramo: Conscription je niskobudžetna ali efikasna terapija za oslobađanje od nervoze i anksioznosti. Ovu igru treba igrati kada ste zbog nečega ili nekoga kivni na ceo svet: katarzično ultranasilje koje nudi imaće isti efekat kao lupanje u bokserski džak. Kampanja od deset misija potrajaće vam jedno popodne, posle čega se možete okušati u survival modovima, koji predstavljaju pravi izazov i za najveštije igrače.

Alien Shooter 2: Conscription

ŽANR: izometrijska 2D pucačina
IZDAVAČ: Sigma Team
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 15. jul 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: CPU 1.7 GHz, 256 MB RAM, Radeon 8500

\+ Zarazna i brutalna pucačka akcija; raznovrsno oružje

\- Beznadežna grafika i kratka singlplejer kampanja

GRAFIKA: 2D grafika sa sprajtovima i crtanom pozadinom radiće i na najslabijim kompjuterima, što i nije neka kompenzacija za arhaični izgled — 2

GAMEPLAY: Pucanje, pucanje, pucanje i skupljanje municije i para za novo oružje. Jednostavno, zarazno i veoma krvavo igračko iskustvo — 4

ZAKLJUČAK: *Niskobudžetna ali efikasna terapija za oslobađanje od nervoze i anksioznosti* — 3+

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

OSVOJTE SONY PSP

Virtual Shop poklanja vam Sony PSP konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ds Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Sony PSP iz prošlog broja:
Robert Stojanović, Požarevac (0637718xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00

New SUPER MARIO BROS.

grand theft auto
Episodes From Liberty City

39999.00

GOD OF WAR III

USKORO!!!
HALO
REACH

Učestvujte u beti najpopularnijeg multiplayer FPS-a kupovinom Halo ODST-a

22999.00

Ace Attorney
Phoenix Wright
Trials and Tribulations

16999.00

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

USKORO!!!

19999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

Razor2: Hidden Skies

NI U ČEMU NE VALJA PRETERIVATI, PA NI U NOSTALGIJI

Sredinom devedesetih godina prošlog veka, skrolujuće pucačine su bile izuzetno popularne, čak i na računarima, gde su dominirali naslovi kao što je Raptor ili Project X. Razor2: Hidden Skies savršeno kopira formulu starih hitova, ali iskreni da budemo, nema nijedan element po kome će ostati upamćen.

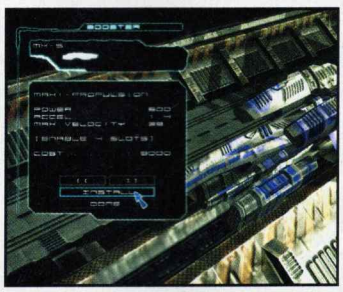
Pretpostavljamo da onda znate šta vam sledi – uništavanje na hiljade protivnika koji preplavljuju ekran i gomila stejdževa od kojih je svaki pomalo izazovniji od prethodnog. Na sreću, tri ponuđena nivoa težine se dovoljno razlikuju, tako da ćete sigurno pronaći onaj koji vam odgovara. Poraženi neprijatelji za sobom ostavljaju novac, koji zatim trošite u prodavnicama za apgrejd. Tu ne samo što možete da poboljšate naoružanje svog broda, već i da dodate zaštitne barijere i povećate pokretljivost.

Iako ovo donekle osvežava gejmplej, to nije dovoljno da već nakon par desetina minuta ne počne da se javlja osećaj dosade. AI skripta je predvidljiva, a čak i džinovski glavni protivnici pate od nedostatka identiteta. Dodatnu motivaciju za nastavak ipak može da pruži onlajn lista najboljih rezultata.

Grafička prezentacija je vrlo pristojna, a animacija izuzetno glatka. Ipak, nismo nešto posebno oduševljeni dizajnom nivoa i samih letelica.

Iako se prodaje za svega 10 evra, Razor2 je ostvarenje visokih produkcijskih vrednosti, koja nažalost, ni ne pokušava da unese nešto novo u ovaj podžanr, već igra na kartu nostalgije i kloniranja nekih ostvarenja od pre skoro 20 godina. Upravo zbog toga, nismo sigurni da će mnogo igrača imati želju da ga privede kraju.

Ocena:	4-
Platforme:	PC



Deadliest Warrior

KO SE, BRE, OVDE NAJBOLJE BIJE?

Dokumentarna serija Deadliest Warrior sukobljava ratnike iz svih era ljudske civilizacije i procenjuje ko je od njih najsmrtonosniji. Naravno, sve to predstavlja savršenu podlogu za borilačku video igru. Ipak, ovaj naslov nema mnogo dodirnih tačaka s Tekkenom i sličnim ostvarenjima, što i nije loše. Izbor protagonista je prilično skroman, tako da se možete odlučiti za Vikinga, Apača, centuriona, nindžu, viteza, samuraja, gusara i Spartanca. Izvođenje je vrlo jednostavno, pa možete zaboraviti na kompleksne poteze i kombo serije, ali je zato moguće ubiti protivnika već u prvim sekundama borbe, recimo, ako uspete da ga pogodite kopljem u glavu. Tehničke karakteristike su prosečne, ali od download only naslova, koji se prodaje za deset evra, i ne treba očekivati previše. Deadliest Warrior je interesantno ostvarenje, ali zbog skromnog sadržaja i jednostavnog izvođenja – nismo sigurni da vas može zabaviti više od nekoliko sati.

Ocena:	3+
Platforme:	XBLA, PSN

Golden Axe

POVRATAK U STARA DOBRA VREMENA

Steam je odnedavno počeo da prodaje portovane igre s konzole Sega Mega Drive, a među prvih desetak objavljenih naslova našao se i legendarni Golden Axe. Ovaj hit s automata jedna je od najpopularnijih igara iz osamdesetih godina prošlog veka, i predstavlja klasičnu borilačku arkadu smeštenu u davnu prošlost. Kao jednom od tri hrabra ratnika, zadatak vam je da pobedite Deatha Addera, koji je pokorio zemlju Yuria i zatim počeo da teroriše lokalno stanovništvo. Bez obzira na vremešnu grafiku, koja ni na matičnoj konzoli nije predstavljala ništa posebno, Golden Axe i danas poseduje dovoljno zabavnih elemenata, naročito ukoliko pronađete partnera za kooperativni režim. Ipak, najviše će mu se radovati nostalgičari.

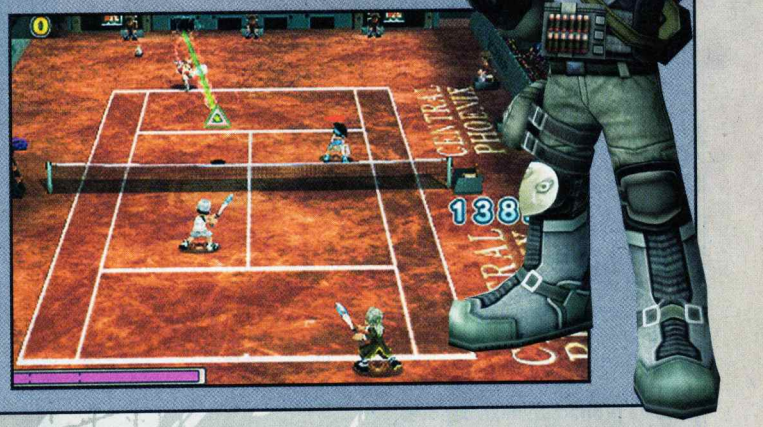
Ocena:	4-
Platforme:	Steam, XBLA

Hot Shots Tennis: Get a Grip

MALO DRUGAČIJI TENIS

Hot Shots Tennis je igra koju ćete savladati posle kratkog vremena, ali ćete nastavljati da se usavršavate satima i danima, učeći kako da pogodite ugao terena, kao i kada je pravi trenutak da zamahnete reketom. Ono što je potpuno novo za ovaj dugovečni serijal jeste priča. Kao član kluba Love Tennis, imate zadatak da regrutujete najbolje igrača širom sveta za predstojeće SP. To podrazumeva putovanja i mečeve s lokalnim igračima, koji će vas s vremenom dovesti do glavne zvezde koju želite da angažujete. Ono što vas očekuje jeste i mnoštvo dodatnih sadržaja – otključavaćete nove terene i tenisere, pronalaziti predmete sakrivene u ormarićima ili vazama te kupovati novu odeću i opremu putem poena koje zaradite u duelima. Ukoliko ste lojalni jednom igraču, s vremenom ćete dobiti i određene nagrade, poput boljih karakteristika ili mesta za veći broj kostima. Multiplejer je odličan i podržava do četiri igrača, pa čak i game sharing, tako da vam je neophodna samo jedna kopija igre. Tehničke karakteristike su sjajne, pa ukoliko vas tenis bar malo interesuje, sigurni smo da će vam Hot Shots Tennis držati pažnju, bar do kraja leta.

Ocena:	4+
Platforme:	PSP



Earthworm Jim HD

RECEPT ZA USPEŠAN RIMEJK

Sredinom devedesetih, u Srbiji i okolnim zemljama, Sega Mega Drive 2 verovatno je bio najpopularnija igračka platforma. Među brojnim naslovima objavljenim za sistem, bizarni Earthworm Jim uživao je ogromnu popularnost, a čak je kasnije dobio nekoliko nastavaka, koji nisu uspeli da ponove uspeh originala. Shodno nazivu, Earthworm Jim HD predstavlja rimejk prvenca, prilagođen modernim igračkim platformama, kakve su PlayStation 3 i Xbox 360. Zahvaljujući HD rezoluciji, razlika u kvalitetu grafike je ogromna, ali to nije jedino što je Gameloft uradio. Druge bitne novine jesu tri potpuno nova nivoa, dok je vrlo prijatno iznenađenje i ubacivanje multiplejera. U lokalnom ili onlajn multiplejeru mogu učestvovati od dva do četiri igrača, i to na 15 specijalno dizajniranih nivoa. Ako volite original, ili pak želite da probate jednu krajnje neobičnu skrolujuću avanturu – ovo je svakako odličan izbor.

Ocena:	4
Platforme:	PSN, XBLA

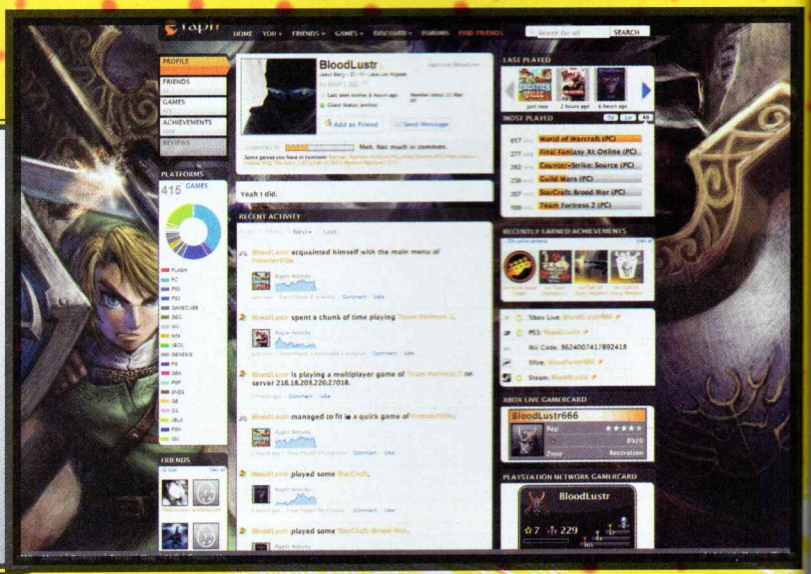
Tekst: Nikola i Vladimir Dolapčev

LAJKUJ MI IGRU

Nije sve na Facebooku: Društvene mreže na igrački način

Jeste li se zapitali koliko ste zaista dobri u igrama, ili koliko vremena provodite igrajući se? Ukoliko je vaš odgovor potvrdan, ili ako samo želite da upoznate igrače širom sveta i nađete partnere za omiljeni naslov – onda vam na ovih nekoliko strana nudimo rešenja.

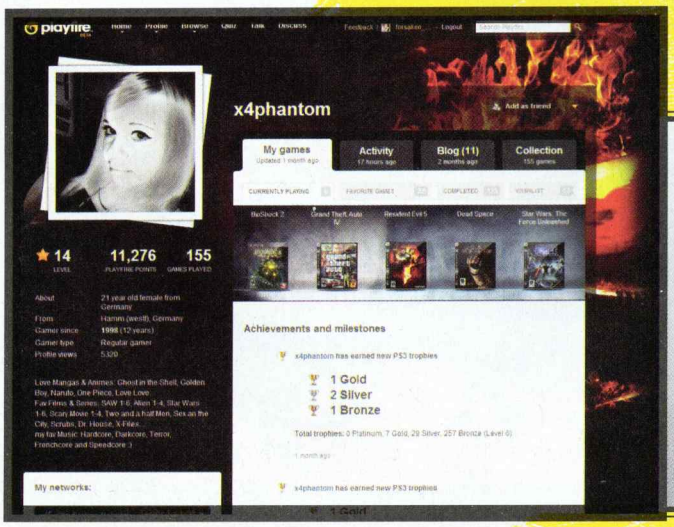
Raptr



Namena ovog sajta zanimljiva je jer mu je glavni cilj da prikaže i analizira vaše igračke aktivnosti i navike. Kada ga instalirate, program će prvo skenirati vaš operativni sistem tražeći instalirane igre, nakon čega će aktivno pratiti pokrenute procese. Drugim rečima, kad god pokrenete neki naslov, automatski će vam se beležiti vreme provedeno u njemu. Naravno, sve se ovo odnosi na računare, dok je s konzolama malo drugačije, jer nijedna od njih ne sakuplja te podatke. Zato naslove morate dodavati ručno i upisivati vremena, što je, ipak, najbolje moguće rešenje problema. Uz program dobijate i prostor za profil na njegovom sajtu, gde možete pratiti statistiku ili komunicirati s drugim igračima. Raptr će prikazivati vašu omiljenu platformu, žanr, ali i igračke PSN i Xbox Live kartice, ukoliko to podesite. Pored toga što je dizajn stranice prosečan, imajte na umu i to da se softver još razvija, pa je moguće da pronađete neke bagove.

Web: www.raptr.com

Playfire



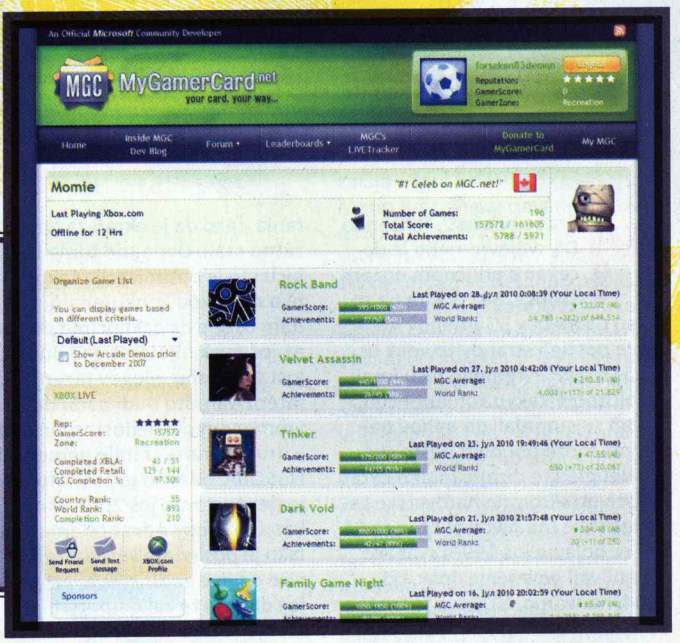
Playfire je za igrače ono što je Facebook za sve ostale, jer je reč o društvenoj mreži koja veliča gejmere i koja je prvenstveno namenjena komunikaciji i druženju. Profil možete obogatiti prikazom kartica sa Steama, Xfirea, PSNa, Xbox Livea, World of Warcrafta, ali i slikama svog igračkog kutka. Možete se pohvaliti konzolama i igrama koje posedujete, naslovima što ste ih prešli ili onima u kojima trenutno provodite vreme. Pored ovih stavki, sajt poseduje aktivan forum, kao i razvijenu skriptu za komunikaciju na svakoj posebnoj stranici neke od igara iz velike baze naslova. To vam omogućava da tražite protivnike, saveznike ili rešenja ukoliko ste se zaglavili. Playfire poseduje i dobar kviz, u kojem možete odgovarati ili postavljati pitanja drugim igračima. U naslovu sajta, primećuje se i oznaka beta, o čemu svedoče neki bagovi, pa se, recimo, u ovom momentu achievementi sa Steama uopšte ne prikazuju, a PSN trofeji malo kasne s osvežavanjem. Nadamo se da će se to popraviti u skorijoj budućnosti.

Web: www.playfire.com

PS3 Trophies

Kako i sam naslov govori, ovo mesto je u potpunosti posvećeno Playstation 3 trofejima. Pre svega, za korišćenje je neophodan nalog PlayStation Network, pa se treba pozabaviti njegovom aktivacijom. Sajt pri registraciji nudi kreiranje raznolikih kartica, koje će se kasnije prikazivati na glavnoj strani i koje možete iskoristiti za druge forume. Trofeji su pregledno podeljeni po igrama, pri čemu se prikazuje i procentualno napredovanje, a klikom na ime izdanja dobija se kompletan spisak ciljeva do postizanja platinaste nagrade. Odatle se nudi više mogućnosti, poput uputstva za najlakše kompletiranje zadatka, ali i boost – kako biste tražili pomoć drugih igrača, ukoliko je reč o peharima koje treba osvojiti preko interneta. PS3 Trophies nudi i statistiku osvajanja zadataka, rang-liste, spisak nadolazećih hitova, ali i najvažnije vesti u vezi s konzolom. Pohvalno je što se nove igre vrlo brzo ubacuju na sajt, ali i što se rezultati takođe brzo sinhronizuju sa PSN bazom.

Web: www.ps3trophies.com



My Gamer Card

Ukoliko posedujete karticu Xbox Live, onda je ovaj sajt namenjen baš vama. Pored informacija u vezi s vašim achievementima i brojem poena, ostale interesantne opcije obuhvataju upoređivanje uspeha s drugim korisnicima ili vašim poznanicima, rang-liste i opširan forum. Top-lista je urađena dosta dobro i može se pretraživati po više kriterijuma, poput žanrova, profila s najvišim procentom uspeha, zatim po polovima, ali, što je i najinteresantnije, ubačena je specijalna lista za najpoznatije ličnosti igračke industrije. Pomoću opcije Live Tracker, moguće je proveravati trenutni broj igrača svakog Xbox izdanja, kao i njihov status i napredovanje. Ono što se može zameriti ovom sajtu jeste nedostatak opcija za internu komunikaciju između korisnika, pa se sve odvija preko Xbox Livea, za koji će vam trebati plaćen Gold status.

Web: www.mygamercard.net

Wiff

Wiff ili Wii Friends Forever ne poseduje dubinu, a ni visokokvalitetan dizajn sličnih sajtova za druge konzole, ali pruža obiman spisak igrača raspoloženih za onlajn okršaje. Kodovi su korisno raspoređeni, posebno po Wii izdanjima, ali se mogu pregledati i na osnovu nadimaka ili kvaliteta igrača, tj. skill nivoa. Svaki član sajta ima zasebnu profil stranicu, na kojoj može navesti svoje igre, ali i komunicirati s drugim korisnicima Wiffa. Pored toga, sajt vodi statistiku o najboljim igračima, na dnevnom i ukupnom nivou, i o količini poena koje su osvojili u dosadašnjem toku igre.

Web: www.wiff.com

ScreenFun

Hej, pratite li vi nas na društvenim mrežama? Ne?! Uvređeni smo! Dakle, brzo na Facebook i Twitter. Da biste nas pratili na Facebooku, dovoljno je da lajkujete naš Fan page. Takođe, možete ga pronaći na Facebooku ili otići na screenfun.rs i kliknuti na Like u desnom meniju. Da biste nas pratili na Twitteru, uputite svoj browser na www.twitter.com/screenfun i kliknite na Follow! Vidimo se na netu!

Tekst: Nikola Dolapčev

DVA EKRANA

O Nintendu na Windowsu, po drugi put

Važno je da Mario radi na emulatorima

NDS nema analogne kontrole, pa ne gubite ništa i ako se igrate preko tastature

Mora se priznati, Nintendo DS svojevremeno je dočekan s priličnom dozom skepse. Bez obzira na to što su Gameboy i Gameboy Advance postigli strahovito velik uspeh i što svojevremeno nisu imali apsolutno nikakvu konkurenciju, mnogi su sumnjali da njihov naslednik može ponoviti nešto slično. Neugledan dizajn, malen ekran i relativno skromne hardverske karakteristike (na nivou Nintenda 64, koji se pojavio još 1996) svakako nisu ulivali poverenje. Ipak, od 2004. naovamo, NDS bio je i ostao dominantna džepna igračka konzola, o čemu najbolje svedoči podatak da je prodat u gotovo 130 miliona primeraka.

Početni koraci u emulaciji ove platforme napravljeni su 2006. godine, kada je No$GBA postao prvi program koji je u stanju da emulira poneku NDS igru, da bi danas, četiri godine kasnije, stanje bilo mnogo bolje.

U žiži interesovanja trenutno su tri aplikacije. Prva od njih je iDeaS, koji je u stanju da emulira priličan broj naslova za ovaj sistem, ali koji poseduje i nedostatke dovoljne velike da odbiju najveći deo korisnika. Osim toga što je kompatibilnost manja nego kod drugih programa koje ćemo predstaviti, ne postoji podrška za džojped niti mogućnost većeg zumiranja, tako da je ekran za igru izuzetno mali. Dodajmo tome i činjenicu što je optimizacija takođe slabija nego kod konkurenata, pa nam ostaje da zaključimo da iDeaS još uvek nije dostigao punu zrelost. Za utehu, njegov razvoj je vrlo intenzivan, što budi nadu da će s vremenom ovi nedostaci nestati.

S druge strane, ranije pomenuti No$GBA odavno je poznato ime, jer je startovao još 2002, naravno, kao Gameboy Advance emulator. Iako je poslednja verzija izašla pre više od dve godine, ovaj program je i danas i te kako upotrebljiv, i u stanju je da emulira ogroman broj igara, praktično bez bilo kakvih grešaka. Ono što je neophodno napomenuti jeste da će vam uz njega praktično biti neophodan i dodatak No$Zoomer, koji vam, kako mu i ime sugeriše, omogućava da proširite ekran za igru, pa čak i da uključite fulskrin. Po mogućnostima za podešavanje, No$GBA i dalje je nedodirljiv, ali naša iskustva govore da on nije brzinski šampion, naročito ukoliko se koristite No$Zoomerom, koji još više usporava stvari. Takođe, No$GBA nije besplatan, jer njegov autor zahteva donaciju od dva i po dolara.

Treći pretendent na presto najboljeg NDS emulatora jeste DeSmuME. Na ovom programu otvorenog koda već duže vreme radi veći tim ljudi, tako da se nove verzije pojavljuju relativno često. Njegova najjača strana svakako je odlična kompatibilnost i najbolja optimi-

Jedna od najpopularnijih igara na DS-u jeste Mario Kart. Uspeli smo da poteramo igru na emulatoru DeSmuME, u kojem možete postaviti ekrane jedan pored drugog

NA JEDNOM VELIKOM

iDeaS emulira mnoge igre, poput Castlevanije, ali je prilično spor

Najveći nedostatak No$GBA jeste slaba optimizacija. New Super Mario Bros. radi odlično!

Emulator DeSmuME bez velikih problema emulirao je igru Zelda: Spirit Tracks

No$Zoomer uvećaće ekrane, ali i usporiti igru

zacija – igre kakve su New Super Mario Bros. ili Castlevania: Dawn of Sorrow jedino su u njemu radile savršeno glatko. Sve najvažnije stavke mogu se detaljno podešavati, uključujući kontrolu zvuka, veličinu ekrana (postoji i fulskrin opcija), a i kvalitet prikaza se može poboljšati pomoću brojnih filtera. Zahvaljujući njima, grafika izgleda vrlo lepo čak i na većim ekranima, a ukoliko imate monitor s pivot funkcijom, postoji mogućnost da rotirate sliku i unapredite doživljaj. Ostaje još da napomenemo da se tačskrinom osetljivim na dodir upravlja onako kako ste sigurno očekivali – preko miša.

Posle svega rečenog, DeSmuME zaista se čini kao najbolje rešenje, kojem jedino No$GBA može donekle parirati, i to u nekoliko igara s kojima se bolje snalazi. Ipak, budući da je reč o programu koji je praktično mrtav i koji se ne može (legalno) nabaviti bez plaćanja, mislimo da nema potrebe ni da ga isprobavate.

Potreban hardver

To što NDS poseduje dva ekrana već dovoljno ilustruje posebnost njegovog hardvera, a dodatna specifičnost odnosi se na činjenicu da samo jedan od njih može prikazivati 3D grafiku, i to sa strogo ograničenim brojem poligona. Vrlo interesantno je i da, pored toga što podržava neke naprednije 3D efekte, NDS nije u stanju da filtrira teksture, pa je pikselizacija uobičajen problem. Da biste uživali u emulaciji, preporuka je bilo kakav procesor s dva jezgra, koji će, verovatno, biti u stanju da svari i aplikacije koje se u potpunosti oslanjaju na 3D grafiku. Količina memorije i grafička kartica u principu ne igraju nikakvu ulogu, to jest ne utiču na performanse.

Instalacija

Instalacija programa za emulaciju Nintenda DS vrlo je jednostavna, pa vam dodatna uputstva nisu ni potrebna. Programe možete naći na sledećim adresama:

iDeaS http://ideasemu.biz/
No$GBA http://nocash.emubase.de/gba.htm
DeSmuME http://desmume.org/

DA SE SMRZNEŠ!

Konfiguracija od 600 evra koju možete videti s desne strane zaista lepo radi posao, ali je daleko od najbrže. Zato smo odlučili da sastavimo konfiguraciju iz snova za sve vas kojima novac ne predstavlja veliki problem. Birajući komponente za ovakvu mašinu, nismo vodili računa o tome koliko to sve košta, ali jesmo sabirali pojedinačne cene. Stigli smo do "tričavog" iznosa od oko **4.000 evra**.
Od čega se sastoji konfiguracija "Da se smrzneš"? Za početak, računar smo zasnovali na matičnoj ploči **Asus Maximus III Formula**, koja dozvoljava da sa procesorima radite šta god poželite. Maksimalan overklok je poželjan! Ubacili smo procesor **Intel Core i7 930** koji radi na 2,8 GHz sa 8 MB keša. Razmišljali smo o tome koliko memorije da ubacimo u ovo čudo, pa smo se odlučili za 6 GB memorije **Kingston HyperX DDR3**, koja kuca na 1.800 MHz.
Za ovako jaku konfiguraciju morali smo odabrati i srazmerno brze diskove, pa smo se odlučili za kombinaciju **Kingstona 128 GB SSD Now V** i Western Digitalovog modela **Caviar Black 1000GB SATA2**. Prvi je ultrabrz SSD disk, koji će odlično poslužiti za instalaciju operativnog sistema, a Western Digital će nam s ogromnim kapacitetom poslužiti za skladištenje svih ostalih podataka.

Naravno, da bi PC bio dobar za igre, grafički podsistem mora biti brz. Stoga smo se odlučili za dve grafičke kartice! Dva komada **GeForcea GTX480**, povezana u SLI mod, predstavljaju trenutno najbolju i najbržu kombinaciju koju možete dobiti. Ovako jaka grafika taman će lepo leći za tri povezana monitora – jedna velika široka slika. Treba samo da pronađete dovoljno mesta na stolu za tri 3D monitora **ViewSonic VX2265wm FuHzion**.
Gorenavedene komponente troše puno struje, pa smo zato odabrali kućište **Cooler Master HAF 922 Black** s napajanjem **Cooler Master Real Power Pro 1250W**. Kada sve ovo spakujete u ovo kul kućište, pozovite komšiluk da se svi pomalo dive.

BACK TO SCH

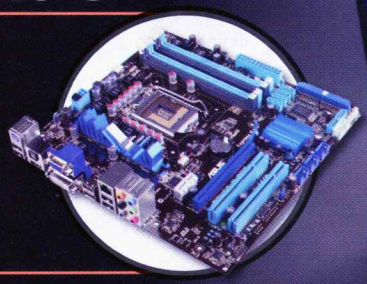
Bliži se nova školska godina – ne smete je dočekati nespremni!

Početak nove školske godine idealna je prilika da izmoljakate nov kompjuter za predstojeću sezonu. Vi iskukajte da vam treba kako biste učili novi Word i Photoshop, a mašinu spremite tako da može pržiti najnovije igre bez trzanja. Ne znate kakvu konfiguraciju da sastavite? Pomoći ćemo vam!
Kao prvo, dobar računar za igre nećete naći u tržnim centrima s paprikama, čarapama i parizerom. Ima tu svega i svačega – od onih dobrih, koji vrede svaki uloženi dinar, do onih koji i nisu baš najbolje optimizovani. Da ne biste mnogo rizikovali, mi smo analizirali tržište i komponente, te sastavili za vas jednu povoljnu gejming mašinu, koja staje oko 600 evra s monitorom. Sve navedene komponente dostupne su na našem tržištu, tako da nismo navodili kontakt adrese. Pozdravite prodavce i recite da ste preporuku pročitali u ScreenFunu – možda ćete dobiti i popust :-)!

Matična ploča: 75 €

Asus P7H55-M

Asus P7H55-M H55 LGA1156 jeste ploča vrlo dobrih radnih karakteristika, namenjena najnovijim procesorima Core i3, i5 i i7. Sama ploča je krcata izlazima i ulazima, a poseduje i dobro osmišljen BIOS, preko kojeg možete overklokovati procesor na najjednostavniji način.



Procesor: 85 €

Intel Core i3 530 2.93 GHz 4MB

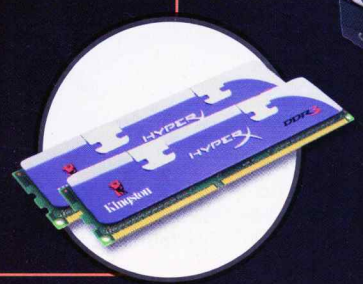
Familija Core i3 odličan je izbor za igre. Odabrali smo model i3 530, koji radi na 2,93 GHz i nema šta ne može pokrenuti. Istina, ne poseduje napredne tehnologije kao i5 i i7 familije, ali više nego dobro odrađuje posao. Cena mu je više nego korektna!

cena 600 evra

Radna memorija: 79 €

Kingston HyperX 4GB 1600MHz DDR3

Nismo verovali da ćemo uspeti da u 600 evra uglavimo i module Kingston HyperX, ali uspeli smo, i to sasvim solidna 4 GB. Odabrani par radi na taktu od 1.600 MHz i sasvim se fino klokuje na 1.800 MHz. Već odranije nam je poznato da ove memorijice dolaze s malim aluminijumskim hladnjacima, koji vrlo brzo odvode toplotu s površine čipova.



OOL: ZA PETAKA

Grafička kartica: 130 €

Gainward GTX260 GS

Bilo je veoma teško odabrati karticu za ovu klasu računara. Iako ne podržava DirectX 11, GTX 260 Golden Sample je i dalje najisplatljivija kartica iz nVidijine ponude u toj cenovnoj klasi. GPU je opremljen sa 896 MB memorije i može da pokrene svaku aktuelnu igru na najvišem nivou detalja.

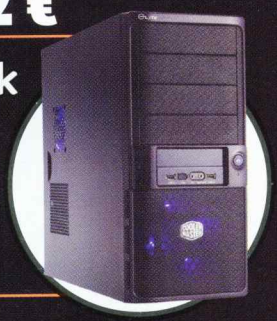
Monitor: 120 €

BenQ G2220HDA 22“

Bez dobrog monitora – nema vrhunskog uživanja. Topla preporuka je da odaberete monitor dijagonale najmanje 22 inča. Naša preporuka je BenQ G2220HDA 22“ rezolucije 1.920 x 1.080 piksela s brzinom odziva piksela od 5 ms. Daje vrlo veran prikaz boja i dobru detaljnost, dok je probijanje po uglovima minimalno.

Kućište: 22 €

Cooler Master Elite 420W Black



Familija Elite kućišta Cooler Master privlači pažnju potrošača zbog solidnog ventilacionog sistema, lake montaže komponenata i vrlo dobrog napajanja. Nama se najviše svideo model crne boje, koji dolazi s napajanjem od 420 W – sasvim dovoljno za jednu dobru gejming mašinu. Što je najbitnije, napajanje nije bučno, pa ćete čuti kada se Eziju neko približi s leđa ;-).

Periferija: 20 €

Logitech Keyboard and Mouse Black

Ukoliko izaberete ovaj Logitechov komplet, nećete nikako pogrešiti jer je vrlo kvalitetan. Ipak, naš savet bio bi da dodate još malo novca kada kupujete periferiju za gejming mašinu i, na primer, odlučite se za tastaturu Logitech G11 u kombinaciji s mišonjom G330.

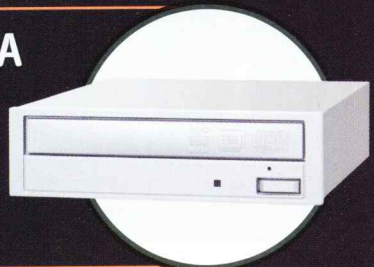
Hard-disk: 59 €

WD Caviar Black 640GB SATA2

Nismo se mnogo dvoumili u vezi s diskom – odabrali smo Caviar Black 640 GB kompanije Western Digital, čije se ploče vrte na 7.200 obrtaja u minuti, omogućavajući glavama da brzo pristupe sektorima. U radu se ovaj disk malo greje, a uz minimalnu doplatu možete dobiti i model od 1TB, u slučaju da vam treba više skladištenog prostora.

Optika: 21 €

Optiarc DVD-RW SATA



Optiarc je najbolji izbor u ponudi SATA DVD-RW uređaja na našem tržištu. Poseduje mogućnosti rezanja diskova klasičnih CD-ova kao i DVD-ova uključujući i DVD-DL. Brzine rezanja su 48x (CD), 16x (DVD) i 8x (DVD-DL).

Tekst: Nebojša Rašković

Megaposter u delovima

1

Pomama zvana Starcraft II obuzela je igrače širom sveta, a ni naši ljudi nisu ostali imuni. Stoga vam donosimo megaposter protagoniste ove strateške igre – Jima Raynora. U narednih šest meseci skupljajte njegove delove, i dobićete poster visine 100 centimetara!

StarCraft II
WINGS OF LIBERTY

Top-lista video igara

Toliko malo igara, tako jasna pobeda! StarCraft II došao je u sezoni velike suše novih naslova i s lakoćom se zakucao na prvom mestu naše top-liste. Naravno, reč je o megahitu koji bi osvojio vrh tabele i da je izašao u jeku sezone, pred Novu godinu.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. StarCraft II	**PC**	**RTS**
2. Singularity	PC, PS3, 360	akcija
3. GTA: Liberty City	PC, PS3, 360	akcija
4. PES 2010	PC, PS3, 360	sportska
5. Princ of Persia	PC, PS3, 360	akciona avantura
6. Red Dead Redemption	PS3, 360	akcija
7. God of War 3	PS3	akciona avantura
8. Assassin's Creed 2	PC, PS3, 360	akcija
9. Just Cause 2	PC, PS3, 360	akcija
10. Splinter Cell: Conviction	PC, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Slobodan Šarenac poneo sa sobom

Slobodan Šarenac je jedan od naših najboljih sportskih komentatora, a imaćemo priliku da ga slušamo na predstojećem Svetskom prvenstvu za košarkaše, koje 28. avgusta počinje u Turskoj. Dok se priprema za taj spektakl, Slobodan se opušta uz sledeće naslove:

1 Call of Duty: Modern Warfare (PC)

Neprestana akcija, sjajna pucačina, veoma realna igra, koja i nas koji imamo preko 40 godina vraća u mladost, dokazujući da neki i dalje imaju "klinačku dušu u sebi".

2 NBA 2K10 (PC)

Ovde bi svaki komentar bio izlišan. Da postoji neka košarkaška simulacija Evrolige, možda bih to igrao, ali ovako – NBA zasad nema takmaca. Mnogo realnija i bolja NBA košarka od NBA Live 2010 razvojnog tima EA Sport.

3 Football Manager 2010 (PC)

Dokaz da u Srba ima mnogo dobrih fudbalskih menadžera. Lako se osvajaju razne titule i lako se može pokazati Radomiru Antiću kako treba voditi nacionalni tim :).

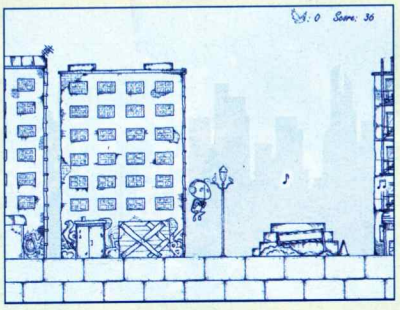
Surftips

Korak unazad

Jednostavno i zarazno

Kao i glavni junak igre, i vi sigurno ponekad poželite da pobegnete od prošlosti. Cilj ove platforme jeste da nađete izlaz iz nivoa, koristeći se standardnim, kursorskim (ili WASD) tasterima za trčanje i pentranje. One Step Back je neobično, zabavno, ali i vrlo kratko ostvarenje, koje ćete bez po muke završiti za manje od sat vremena.
http://armorgames.com/play/6525/one-step-back

Hajde prošetaj



Idealna za ubijanje vremena

Ako tražite nešto za opuštanje, Take a Walk deluje kao odličan izbor. Grafički vrlo interesantna muzička platforma od vas ne zahteva ništa više nego da slušate odličnu mjuzu, šetkate se i povremeno preskočite poneku prepreku. Izazov gotovo da ne postoji, pa ako vam je baš do ubijanja monstruma i drugih oblika nasilja, produžite dalje.
http://jayisgames.com/games/take-a-walk/

Virtuelni sport

Ako volite FIFA, PES, NBA 2K ili neki drugi sportski serijal, Operation Sports predstavlja svakodnevni izvor najsvežijih informacija o njima. Osim vesti, sajt krase i vrlo detaljni opisi, a povremeno i ekskluzivan sadržaj, poput ranih najava i screenshotova.
www.operationsports.com

Osvežite ekran

Ukoliko imate omiljenu glumicu/pevačicu/manekenku, velike su šanse da na ovom mestu pronađete njen wallpaper u rezoluciji svog monitora. Izbor pozadina je odličan, a svakodnevno se dodaje na desetine novih.
www.skins.be

Cosplay je (uvek) in

Volite li cosplay? Heidi Rogers ga obožava u dovoljnoj meri da to želi da podeli s celim svetom. Njeni radovi na temu video igara, animea, mange, stripova, filmova... odlični su, pa ih svakako vredi pogledati.
www.cosplaykitten.com/cosplay/jessica.htm

Najbolji PES blog

Pokrenut pre otprilike četiri godine, blog Winning Eleven s vremenom je prerastao u nešto više od jednostavnog fansajta, jer su njegovi autori izgradili vrlo dobre veze s Konamijem. Ukoliko volite serijal PES, ova lokacija zaslužuje mesto u bookmarku.
winningelevenblog.com

IGRAČKI HOROSKOP

Devica (22. 8 – 22. 9)

Ako vam se sviđa kompjuteraš, još dugo ćete ostati u ovom znaku

Planete su vam u Raku, a treća kuća u Vagi? Nije ni čudo što ste izgoreli na plaži a Nintendo ispao u plićak. To što ste se mazali kremom s faktorom 50+ nije pomoglo jer je raspored zvezda na vašoj astralnoj karti loš. Ako ste primetili da vam u poslednje vreme ide loše (ne možete da iščačkate nos, uvek kupite kiseo jogurt, igre izleću na desktop), znajte da će to proći s konjunkcijom planeta. Znači, ne stavljajte zimnicu do ravnodnevnice. Ženama savetujemo da pronađu nekog Bika ili sličnu rogatu stoku kako bi rešile svoje goruće probleme.

Jupiter vam loše prži ajvar

ScreenFunShot

Strahote Drugog svetskog rata (Wolfenstein, Aleksandar)

Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 64 – 9/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel./fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP

International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

SCREAM QUEENS
OD 10.08.
SVAKOG UTORKA
22:20 PM
MUSIC TELEVISION

U PRODAJI OD 20. AVGUSTA, 2010.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND
Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

KaneandLynch.com

18™

PC DVD-ROM SOFTWARE

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

KANE & LYNCH 2™ 伏天
DOG DAYS

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.